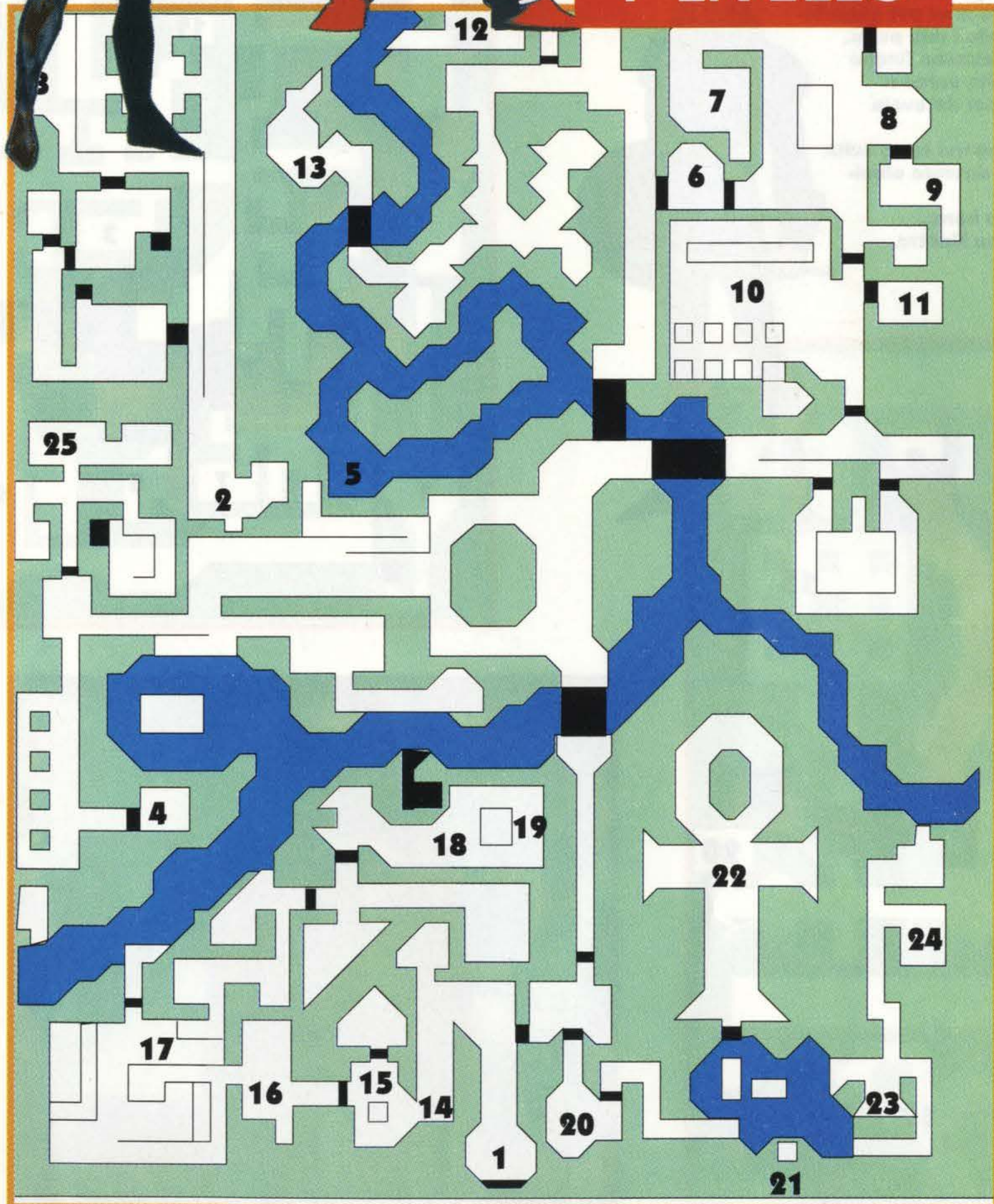
Supplemento a K 44 Novembre 1992
Editore Glénat Italia srl
via Mecenate, 87/6 - 20138 (MI)
Direttore Resposnsabile Riccardo Albini
Redazione Studio Vit - via Aosta, 2 - (MI)
Grafica Maria Montesano
FotocomposizioneTyping (MI)
Stampa Valprint (Brugherio, MI)

TNT SPECIALE

Ultima Underworld

Quanti Avatar sono ancora dispersi nei tetri meandri dello Stygian Abyss, una volta tempio del Codex, ora trasformato in una spaventosa sotterranea prigione dalla pazzia di Sir Cabirus? La nostra soluzione, scritta da Paolo Paglianti, è formata da mappe e annotazioni per trovare tutti i tesori più importanti, le locazioni delle Ankh e i Talismani necessari per sconfiggere il Demone che minaccia la verde Britannia.

A nord troverete le due tribù di Goblin e il Ragno Navrey Night Eyes, a sud-est l'Ankh (vi consiglio di andare in questa direzione solo quando siete avanzati di almeno un paio di livelli) mentre a sud-ovest troverete il rifugio degli Umani.

1 - Dietro queste porte, inizia la vostra avventura. Riposate quando siete stanchi, mangiate se vi accorgete di essere affamati, considerate ogni ombra in movimento come un nemico, e ce la farete!
2 - Drog, la sentinella dei Goblin Verdi. Se vi dimostrate amichevoli, vi aprirà il cancello senza troppe domande.
3 - La stanza Reale: sarete al cospetto del Re Vernix, un po' altezzoso, ma cordiale, e della sua guardia Lanugo, che vi regalerà una ricetta di RotWorm Stew.
4 - Oltre a qualche topo, troverete uno Scroll magico abbastanza utile.
5 - In questa scatolina si trovano delle Rune molto importanti. Prendetele anche se avete scelto una professione non magica (Guerriero, Pastore, ecc) perché imparerete comunque a utilizzare qualche incantesimo.
6 - Eb, la sentinella dei Goblin Grigi. Ricordatevi che le due tribù di Goblin si odiano vicendevolmente, quindi non dite agli uni di essere alleati con gli altri.
7 - Il pozzo che si trova in fondo a questa stanza è molto pericoloso. Non buttatevi dentro, perché vi ritrovereste in un punto molto pericoloso del secondo livello.
8 - Retichal, la Regina dei Goblin Grigi: dovrete essere gentili con Sua Altezza, se volete parlare con il Regale Consorte.
9 - Il Re Ketcheval è molto scontroso, e dialogherà con voi solo una volta - per fortuna non ha niente di importante da rivelarvi!
10 - La stanza delle colonne. Per poter arrivare nella stanzetta in alto dovete regolare nella maniera opportuna le leve nella stanza 11.
11 - Le quattro leve regolano ognuna due colonne della stanza 10, in base al tipo di pavimentazione. La posizione verso l'alto è quella corrispondente all'altezza più bassa, e così via salendo in senso orario.
12 - Qui troverete una fontana magica, che ha il potere di farvi recuperare in un batter d'occhio tutta la salute. Purtroppo non cura il veleno...
13 - Il perfido ragno Navrey Night Eyes si annida da queste parti. Non è molto difficile eliminarlo, specie se siete dei guerrieri, ma quasi certamente vi avvelenerà. Cercate quindi di sopravvivere almeno fino alla fontana magica (12) per recuperare un po' di forze. Dopo averlo eliminato, ricordatevi di prendere le Strong Thread.
14 - Altre indispensabili Rune magiche.
15 - Un po' di oggetti - raccogliete tutto quello che trovate che possa essere di una qualche utilità.
16 - Il primo umano del livello, Bragit. Molto cordiale e desideroso di dialogare, vi spiegherà come raggiungere gli altri umani: dovrete infatti saltare il corridoio 17.
17 - Se volete conoscere anche gli altri Outcast, dovrete saltare il corridoio sottostante da sud verso nord. Per saltare, qui come nel resto dell'Abisso, vi conviene premere Shift+J da fermi, invece della rincorsa e i due pulsanti del mouse.
18 - Gulik si aggira per questi tetri meandri. In teoria è un mercante, ma da queste parti conclude affari molto raramente.
19 - Il leader della comunità umana del primo livello, Hagbard. Può parlarvi a lungo delle due tribù di Goblin, e dirvi qualcosa anche su Arial.
20 - Prendete il seme di Silver Plant e seguite le indicazioni scritte sul muro per assicurarvi una chanche in più nei combattimenti. Quindi andate verso est e premete il pulsante per aprire una porta segreta verso la stanza della Ankh.
21 - Saltate di piattaforma in piattaforma fino a questa alcova per aprire la porta a nord, dietro cui troverete la Ankh.
22 - La Ankh. Se il vostro livello è aumentato, potrete migliorare le vostre abilità. Vi consiglio, per quanto riguarda gli avanzamenti, di scegliere fin dall'inizio un'arma specifica, meglio se la spada. Lasciate poi perdere tutte le abilità secondarie, come Lock Pick, Swimming, ecc, ma concentratevi su Attacco, Difesa e Magia.
23 - Qui troverete una chiave molto utile. Nelle altre mappe, non abbiamo segnato la locazione di tutte le chiavi, perché spesso le troverete dopo un combattimento.
24 - Nell'Orb di questa stanza vedrete una parte del vostro futuro: un sentiero verde su sfondo nero. Ma passerete molto tempo nell'Abisso prima di poterlo vedere con i vostri occhi!
25 - In queste stanze si aggirano tre-quattro Goblin che non hanno molta voglia di parlarvi! Eliminateli tutti, quindi prendete possesso dei loro beni e scendete al livello inferiore.

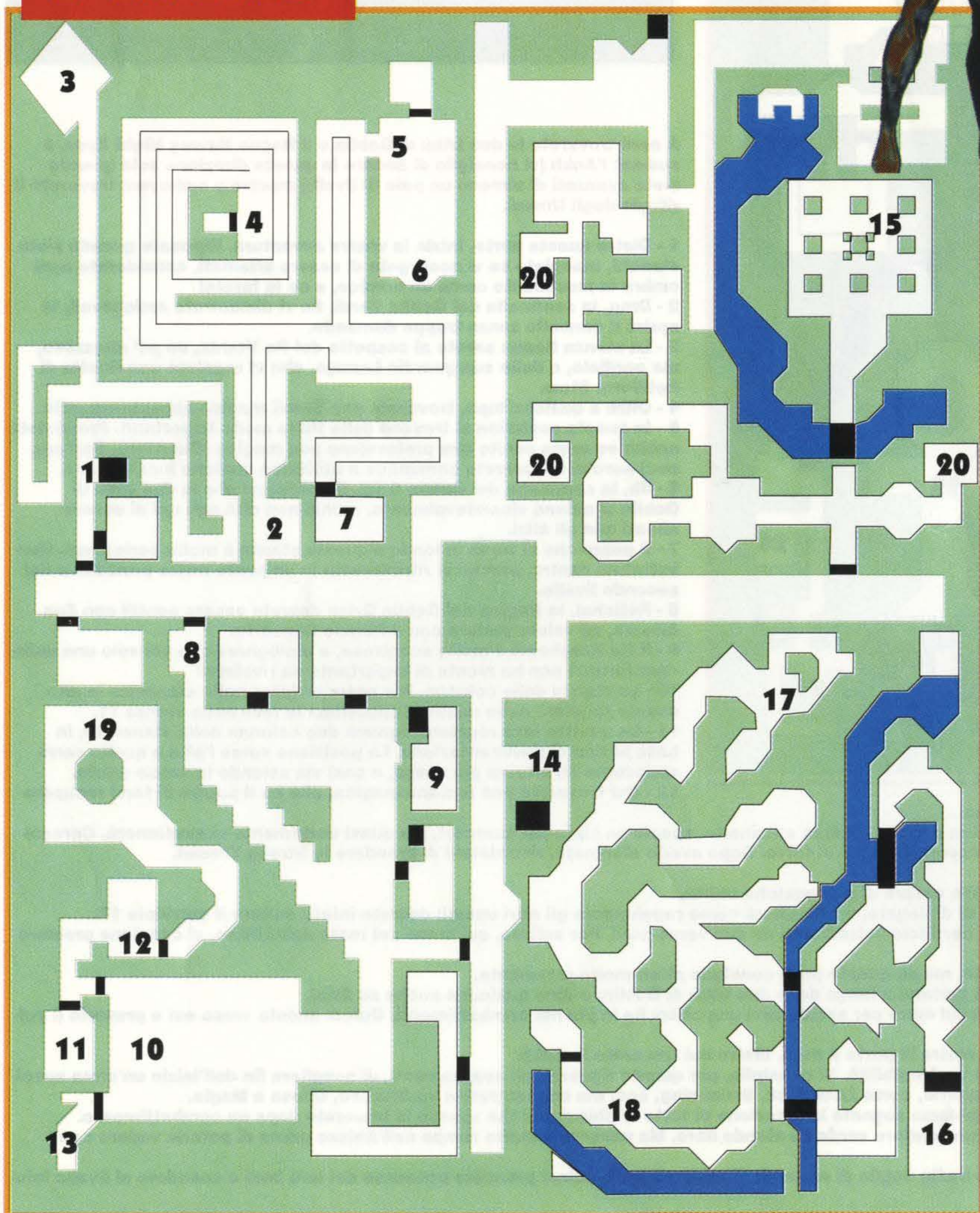
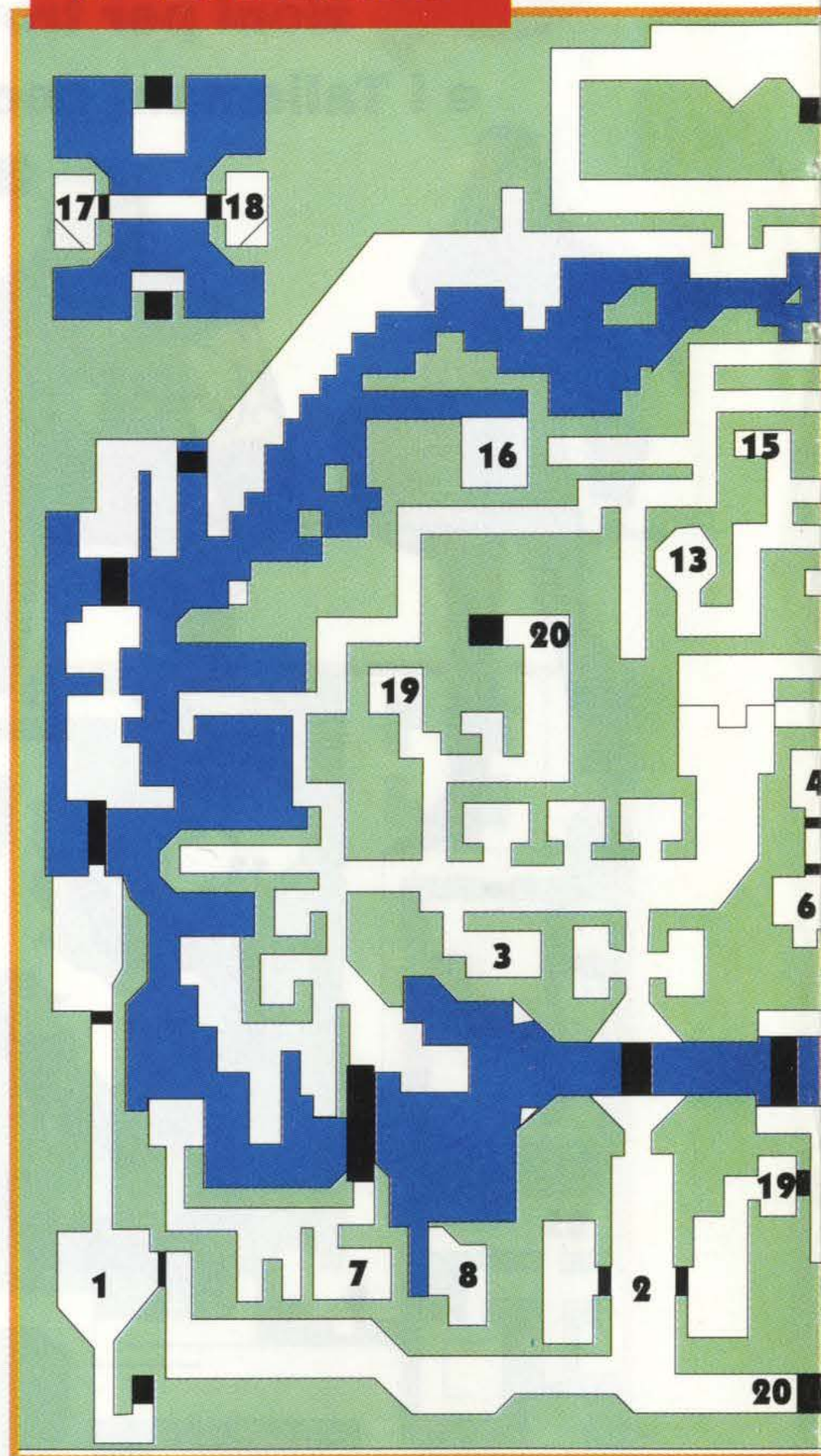
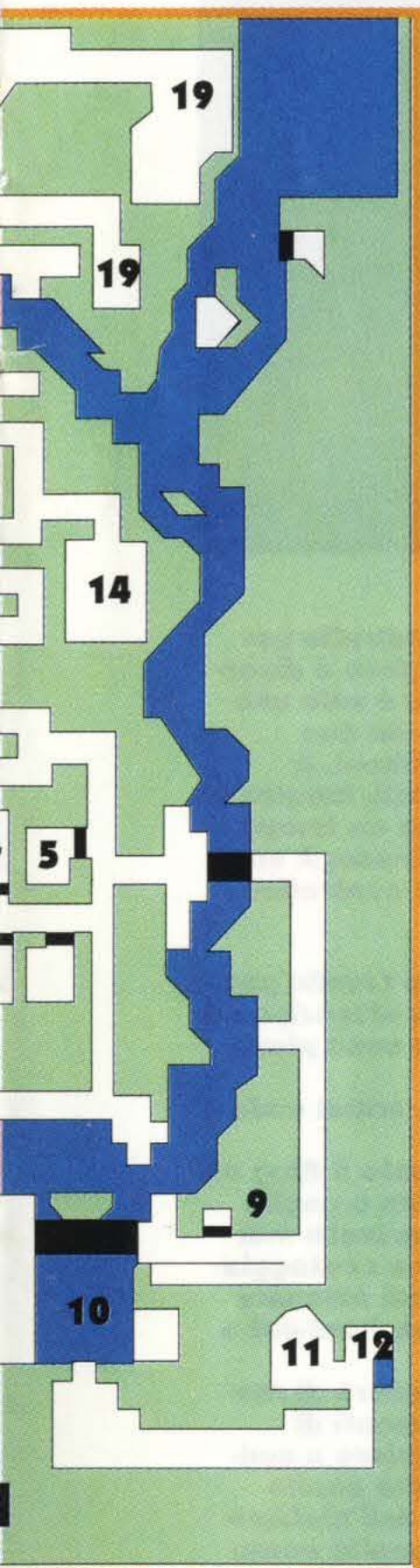
Ultima Underworld

Il Secondo Livello è meno pericoloso (per vostra fortuna) del primo: a nord-ovest, dopo un piccolo dedalo di corridoi, troverete un'Ankh pronta ad aumentarvi di livello. A sud-ovest si estende il dominio dei Nani, o "Gente-di-Montagna", mentre a sud-est si trovano le loro miniere. Infine, a est troverete una serie di gallerie che nascondono, oltre a interessanti tesori, anche notevoli pericoli.

1 - Queste scale vi riportano al Primo Livello.
2 - Ironwit, un nano ingegnere, vi parlerà del suo più grande problema, le sue BluePrint perdute da qualche parte oltre la porta a nord. Questa avventura, come altre piccole "missioni", non è necessaria per finire Ultima Underworld, ma vi permette di ottenere nuovi oggetti e armi, oltre a un bel po' di esperienza.
3 - La Ankh del livello. Valgono gli stessi consigli fatti prima.
4 - Dietro questa porta si trova una Flying Potion (quella verde). Per aprire la porta ci sono due modi: quello da avventuriero, prendendo la chiave al punto 6, o quello sbrigativo, tirandola giù a colpi di spada.
5 - Questo corridoio è particolarmente insidioso - seguite il sentiero dorato se volete arrivare in fondo.
6 - Con questa chiave potrete aprire la porta al punto 4.
7 - Utilizzate la pozione per superare il baratro e aprire poi la porta, dietro cui troverete le BluePrint e una Runa magica. Cercate di fare in fretta e tornare indietro sul sentiero rialzato prima che il potere della pozione si esaurisca, perché sul fondo ci sono due o tre Headless, che per ora non potrete affrontare.
8 - Se parlerete educatamente alla guardia dei Nani potrete passare senza problemi.
9 - Un altro essere rovinato dalla pazzia di Tyball: Corby, un amico di Sir Caribus, ora disperato per lo stato in cui versa l'Abisso. Può rivelarvi qualche indizio sugli otto Talismani.
10 - Goldthirst, l'avaro Re dei Nani. Vi proporrà di affrontare il Gazer che infesta le miniere, ma non vi conviene accettare fino a quando non sarete arrivati al Quinto Livello dell'Abisso. Quando avrete eliminato il mostro, tornate dal Re, che vi ricompenserà con un Gem Cutter di notevole valore.
11 - In questa stanza troverete un flauto, assolutamente necessario per finire felicemente la vostra avventura. Prendetelo e non perdetelo!
12 - Steeltoe, la guardia del tesoro del Re dei Nani, vi farà passare solo se siete a conoscenza della parola segreta, Deco Morono.
13 - Dietro la porta troverete la rampa di scale per il Terzo Livello. Non scendete di prima di aver visitato tutto il livello, o potreste lasciavi indietro qualche oggetto utile.
14 - Queste scale conducono ad una zona prima irraggiungibile del livello superiore. Inoltre, qui intorno si aggira un ragno custode della chiave che apre la porta 13. Ricordatevi che il morso dei ragni avvelena...
15 - In questa stanza troverete un bel mucchietto di oggetti interessanti, tra cui la prima vera spada lunga. Ma fate attenzione, perché quando aprirete il baule, appariranno dal nulla tre scheletri.
16 - Shak è il primo fabbro disposto a ripararvi gli oggetti o a vendervi armi. Riparate l'armatura e almeno un'arma da utilizzare nei combattimenti, tenendo una scorta di due-tre armi per abbattere le porte. Shak potrà anche ripararvi la Sword of Caribus, quando gli porterete i due pezzi.
17 - Da queste parti si aggira il tremendo Gazer. È abbastanza pericolosetto, almeno finché non arrivate al 6-7° livello di esperienza. Se ve la sentite, fate una rapida sortita verso il mostro e prendete la Chain of Mail che giace qui intorno da qualche parte, e poi datevela subito a gambe.
18 - Hewstone vive per creare cunicoli nella nuda roccia, ed è disposto a spiegarvi tutto sulla carriera di un minatore. Ascoltatelo e poi prendete uno dei picconi, visto che dovrete eliminare tre massi che bloccano la strada verso il Gazer.
19 - Il tesoro di Goldthirst - non cercate di rubare, perché è protetto fin troppo bene.
20 - In ognuna delle tre locazioni indicate troverete uno Scroll che vi rivela una Mantra.

2° LIVELLO

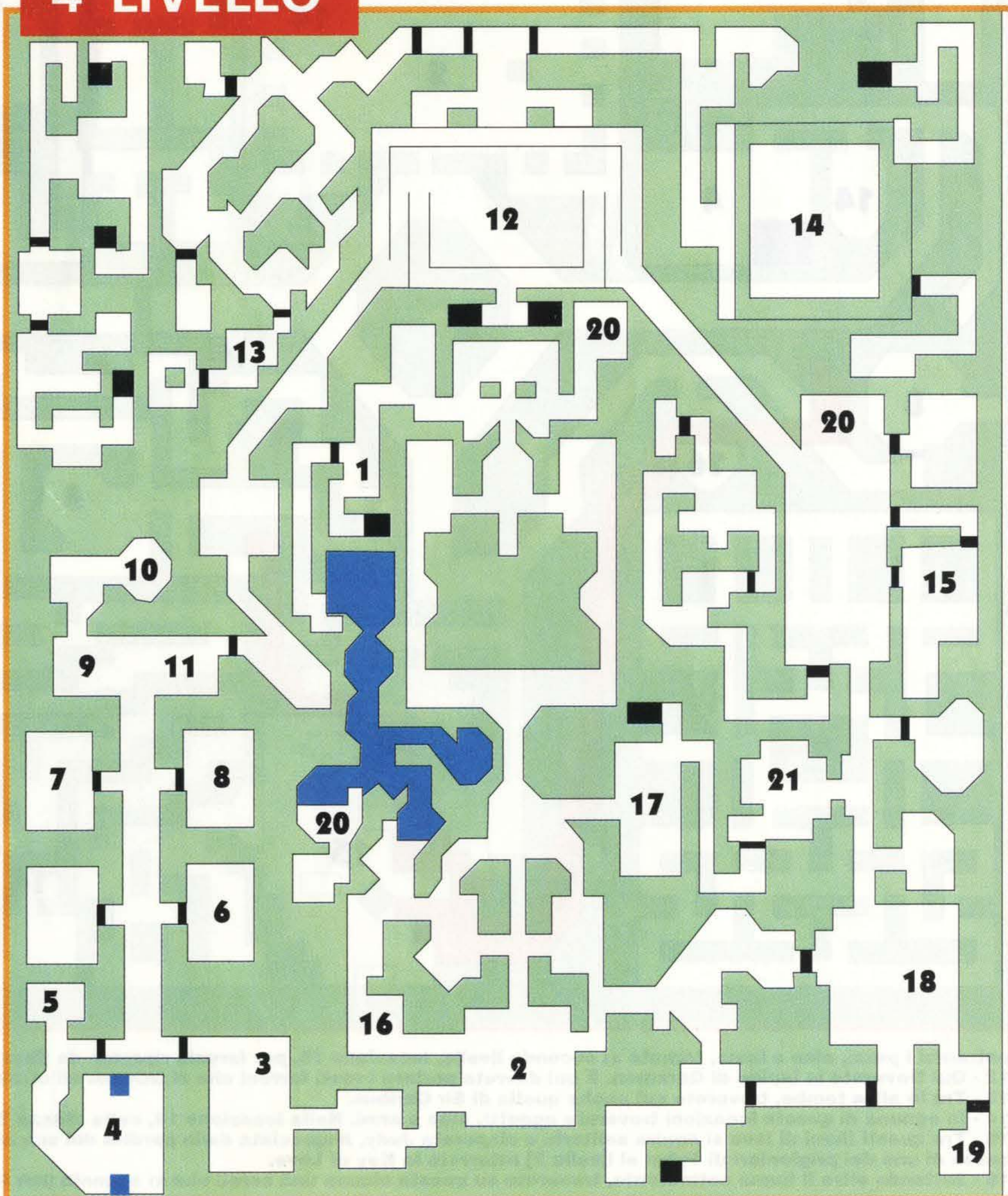
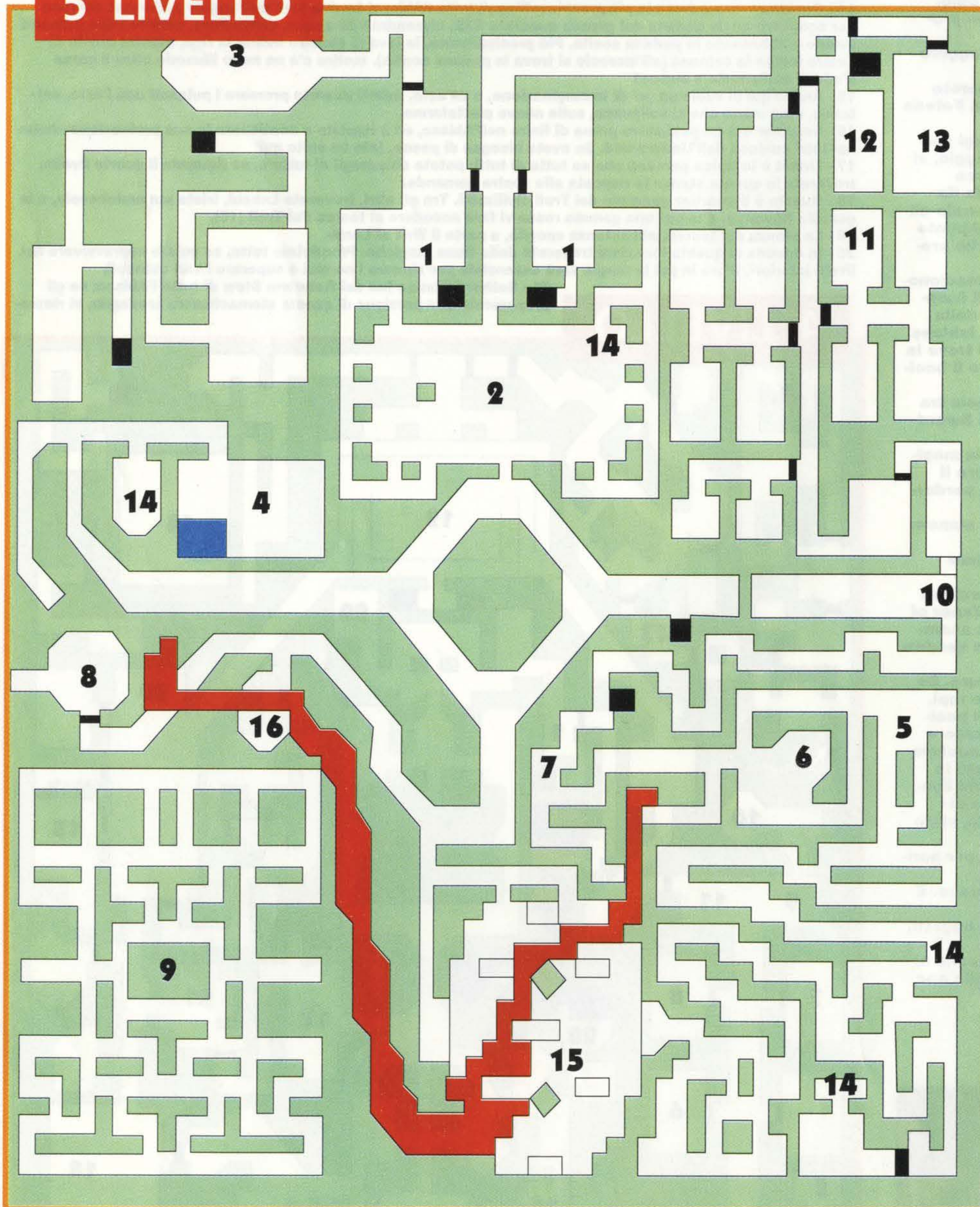
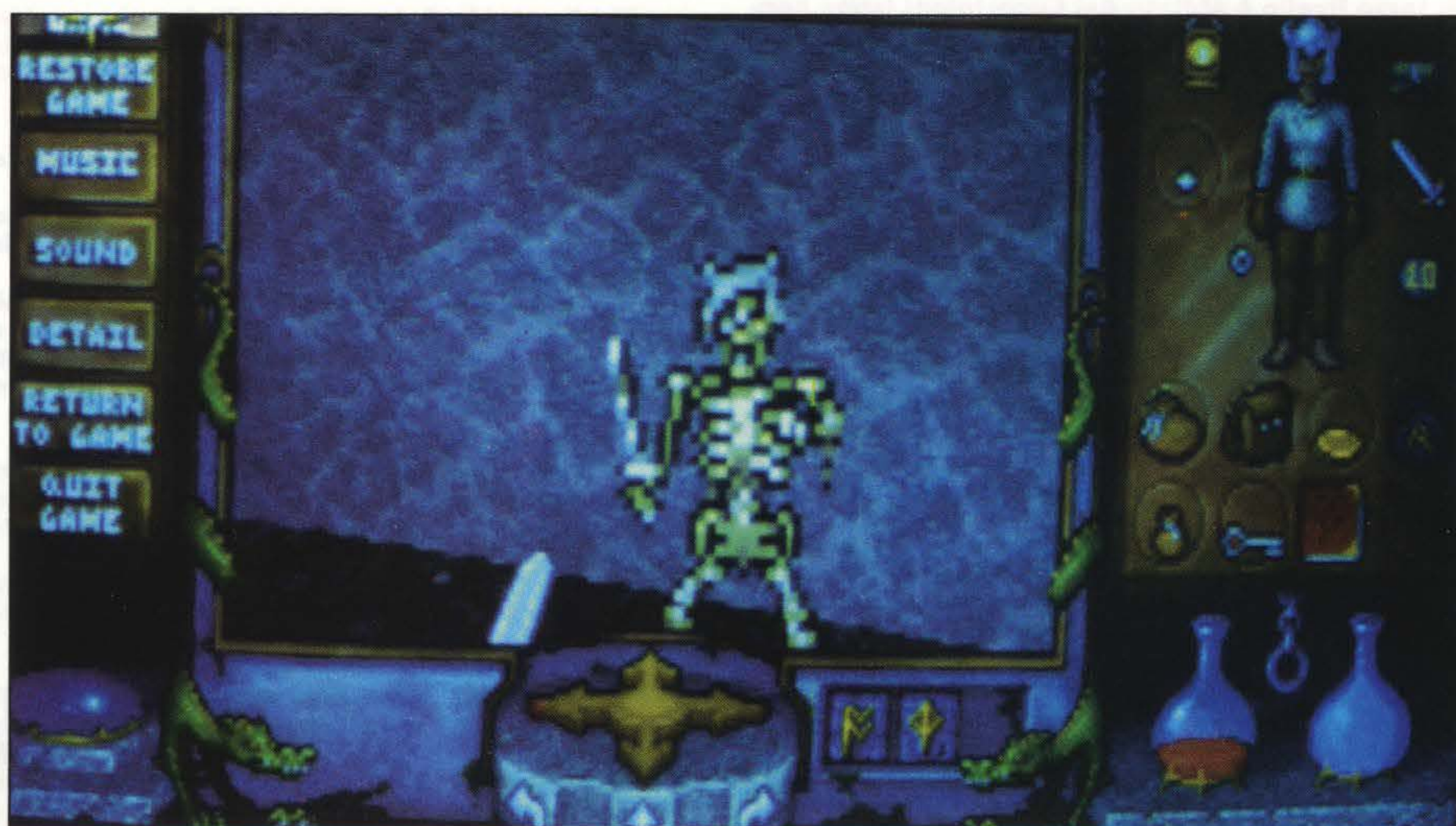
3° LIVELLO

Ultima Underworld

Il terzo livello è abitato dai Lucertoloni (zona centrale e sud-est) e dalla Gilda dei Ladri (le due stanze a sud). La zona nord è abbastanza pericolosa, ma tra i banchi di nebbia troverete qualche oggetto utile. I Lucertoloni capiscono il vostro linguaggio, ma molti non lo parlano, e si esprimono per mezzo di sussurri e fischi (abbiamo incluso nella soluzione un piccolo dizionario Lucertolone-Italiano); solo alcuni, i saggi, parlano chiaramente e vivono tutti nei pressi del punto 7. Infine, fate attenzione a non avventurarvi troppo presto nei pressi del punto 16, perché dovreste confrontarvi con un letale Gazer.

1 - Siete appena arrivati al Terzo livello è già vi si pone il problema di aprire la porta a est; la soluzione è scritta sul muro in basso nell'angolo nord-ovest.
2 - Le due stanze laterali racchiudono la sede sotterranea della Gilda dei Ladri. I banditi non sono molto amichevoli, e se rispondete male vi attaccano senza pensarci su due volte. Nella stanza a est abita il capo della Gilda, che protegge il loro tesoro.
3 - Nella cella dei Lucertoloni è rinchiuso Murgo, un discepolo dei Maghi del Sesto livello. Per liberarlo, dovrete corrompere il secondino Sseetharee con un bel po' di cibo.
4 - Qui troverete l'incantesimo promessovi da Iss'leek.
5 - In questa stanza potrete leggere un'altra preziosa Mantra.
6 - E in questa locazione troverete una delle due Ankh del livello. Fatene buon uso!
7 - Ishtass, uno dei pochi Saggi che sanno parlare il vostro linguaggio, vi chiederà di trovare delle tracce dell'amico Ossika, disperso da fin troppo tempo nell'Abisso. Quando gli riporterete le tristi nuove (dal punto 8) di Ossika, vi rivelerà qualche prezioso segreto sull'Abisso.
8 - I resti mortali di Ossika giacciono sparsi qui intorno. Prendete il frammento di lettera come prova della vostra scoperta e tornate da Ishtass.
9 - Dietro un muro illusorio si trova la leva che permette di svuotare il bacino a sud.
10 - Il bacino è l'ultimo ostacolo tra voi e il primo segmento della Sword of Caribus (11).
11 - Il primo pezzo della spada magica indispensabile per eliminare il Demone finale. Occhio a non perderla!
12 - Una Ankh vi attende per aumentare le vostre abilità.
13 - Qualche altra Rune magica. Da raccogliere assolutamente!
14 - In questa strana stanza si rifugia un Cavaliere un po' lunatico, Zak, che è in possesso del Taper of Sacrifice; il Talismano è arrotolato, Zak l'ha scambiato per una candela gigante, ed è pronto a vendervela per un po' di cibo.
15 - Qui troverete un bel po' di armi e armature. Se tirate la leva, accorreranno quattro o cinque topi.
16 - Chi è diventato matto per triangolarsi la posizione della Cup of Wonder (ma non doveva essere della Spirituality?), sappia che è qui! Basta nuotare fino a questa locazione e suonare con il flauto la Mardin's Song of Wonder, insegnata dal Ghoul Eyesnack del quinto livello. Ma prima di cercare di prenderla, aspettate di essere del 6-7° livello, visto che è difesa da un Gazer.
17 - Dentro questa stanza si trova la chiave per aprire la 18.
18 - Ok! Siete arrivati anche alla Key of Courage. È difesa solo da qualche spettro...
19 - In ognuna di queste locazioni troverete oggetti, armi e armature.
20 - Esistono due rampe di scale che conducono al Quarto Livello. Non fa differenza alcuna quella che utilizzate.

Nel Quarto Livello incontrerete il primo vero agglomerato di umani: i Cavalieri della Croce Ansata, che estendono il loro dominio per tutta la zona a sud-ovest. Invece a sud-est si trovano i temibili Troll che, anche se in perenne lotta con i Cavalieri, non attaccheranno gli Avatar di passaggio. Infine la zona nord è controllata da un Cavaliere rinnegato di nome Rodrick.

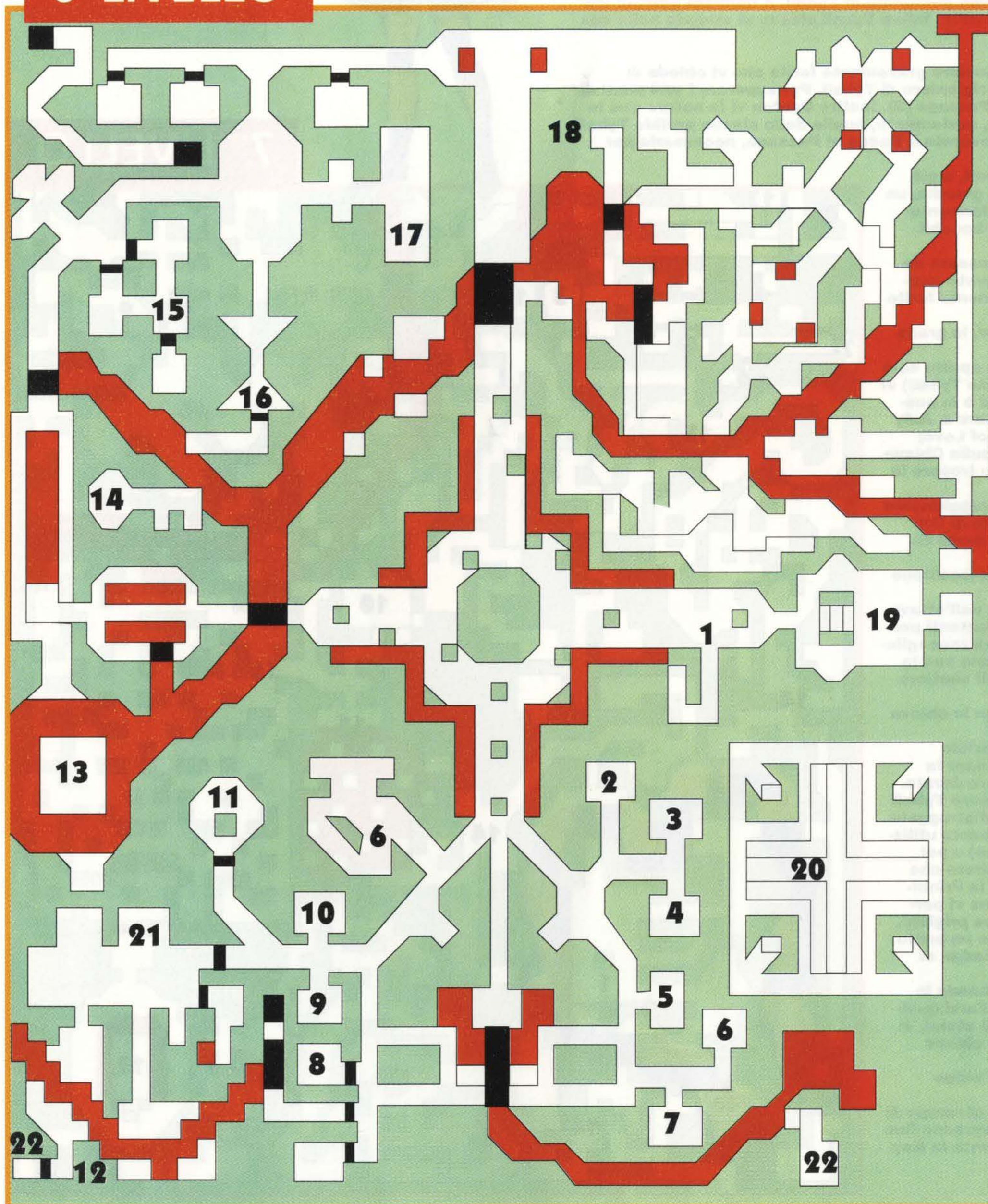
1 - Se avete scelto questa rampa di scale, vi conviene iniziare raccogliendo le Rune magiche disseminate qui intorno.
2 - La stanza della Battaglia: qui si scontrano molto spesso i Cavalieri e i Troll. A testimonianza dei numerosi scontri, troverete per terra molte armi rovinate e, fra gli altri, un anello magico che ci permette, se indossato, di saltare più lontano.
3 - A est di questa stanza si estende il territorio dei Cavalieri della Croce Ansata. Doris e Kyle, i due Cavalieri che incontrate qui intorno, vi inviteranno ad unirvi al loro ordine.
4 - Il leader dei Cavalieri, Dorna, vi attende per sottoporvi ai due test di ammissione; il primo prevede un questionario, a cui basta rispondere in maniera umile e modesta, mentre per superare il secondo dovrete recuperare il Writ of Lorne, che si trova nella posizione 19, insieme al resto del tesoro dei Troll.
5 - L'armeria dei Cavalieri.
6 - Derek, il gioielliere dell'Ordine, scambierà il Gem Cutter del Re Goldthirst con numerose informazioni su come raggiungere la stanza del Ring of Humility del livello sottostante.
7 - Se avete bisogno di indicazioni particolareggiate su come superare una stanza di questo livello, Feznor sarà molto lieto di aiutarvi.
8 - Il Cavaliere che occupa questa stanza vi rivelerà che è stato Zak a rubargli il Taper of Sacrifice.
9 - Le due tombe dei cavalieri sono molto strane, vero? In effetti i puntini sulle "i" sono la chiave per scoprire il meccanismo che apre la porta al punto 13.
10 - La solita Ankh...
11 - Ree sa molte notizie sul Golem del Sesto Livello, che dovrete affrontare per avere lo Shield of Valor.
12 - Questa stanza è piena di mostri ostili, ma anche di armi e oro. Andando verso nord incontrerete lo spietato Rodrick, il Cavaliere rinnegato che ha rubato il Piatto d'Oro all'Ordine della Croce Ansata. Affrontatelo e affettatelo, quindi, presa la chiave, andate verso ovest.
13 - Questa porta blocca l'accesso al Piatto d'Oro; per aprirla, premete sul pulsante di destra per ogni "i" delle tombe alla locazione 9 con il puntino rosso, e sul pulsante di sinistra per quelle con il puntino grigio (la sequenza è: grigio, rosso, rosso, grigio, grigio e rosso).
14 - Questa stanza è forse la più machiavellica di tutto l'Abisso! Le due leve nell'angolo sud-ovest servono per scegliere quale pedana del grande quadrato 8X8, circondato da acqua, controllare, mentre i due pulsanti alzano o abbassano la pedana scelta. Più precisamente, la leva di sinistra indica la riga, mentre quella di destra indica la colonna (all'incrocio si trova la pedana scelta). Inoltre c'è un muro illusorio oltre il corso d'acqua nell'angolo a sud-est
15 - Anche qui ci vuole un po' di immaginazione, e un'asta. Infatti dovrete premere i pulsanti con l'asta, saltando, man mano che si sollevano, sulle nuove piattaforme.
16 - Oradinar era un pescatore prima di finire nell'Abisso, ed è riuscito a continuare la sua professione anche nei tetri cunicoli dell'Underworld. Se avete bisogno di pesce, fate un salto qui!
17 - Linnet è la tipica persona che sa tutto di tutti: potete chiedergli di tutto e, se riguarda il quarto livello, troverete in questa stanza la risposta alle vostre domande.
18 - Questo è il quartier generale dei Troll civilizzati. Tra gli altri, troverete Lakshi, triste ma amichevole, e la guardia Rawstag, che per una gemma rossa vi farà accedere al tesoro dei Troll (19).
19 - La stanza del tesoro, abbastanza spoglia, a parte il Writ of Lorne.
20 - In ognuna di queste locazioni troverete delle Rune magiche. Prendetele tutte, se volete sopravvivere nei livelli inferiori. D'ora in poi la magia sarà essenziale per vincere i nemici e superare i vari ostacoli.
21 - Sethar è l'unico fan del Rotworm Stew di tutto l'Abisso; se gli preparerete una porzione di questa stomachevole brodaglia, vi ricom-

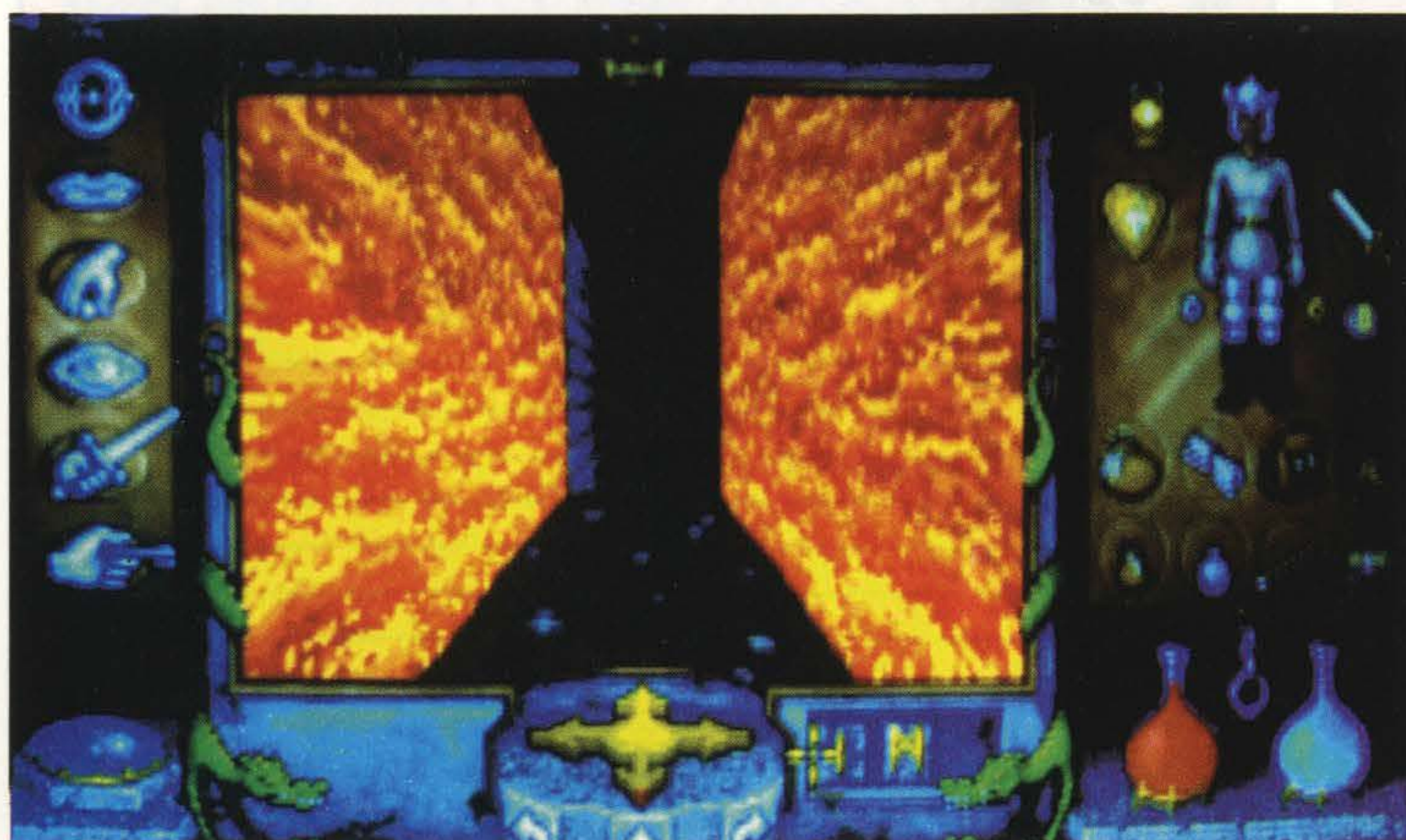
4° LIVELLO

Ultima Underworld

5° LIVELLO

Il Quinto Livello era stato costruito per contenere il cimitero dell'Abisso e diverse Camere di Congressi. Ora è solo uno spettro del passato, abitato da due Umani e un piccolo clan di Ghoul. A nord-est troverete la necropoli, mentre a nord si trovano le stanze che un tempo ospitarono il Concilio dell'Abisso. A sud-est troverete invece la zona controllata dai Ghoul civilizzati.

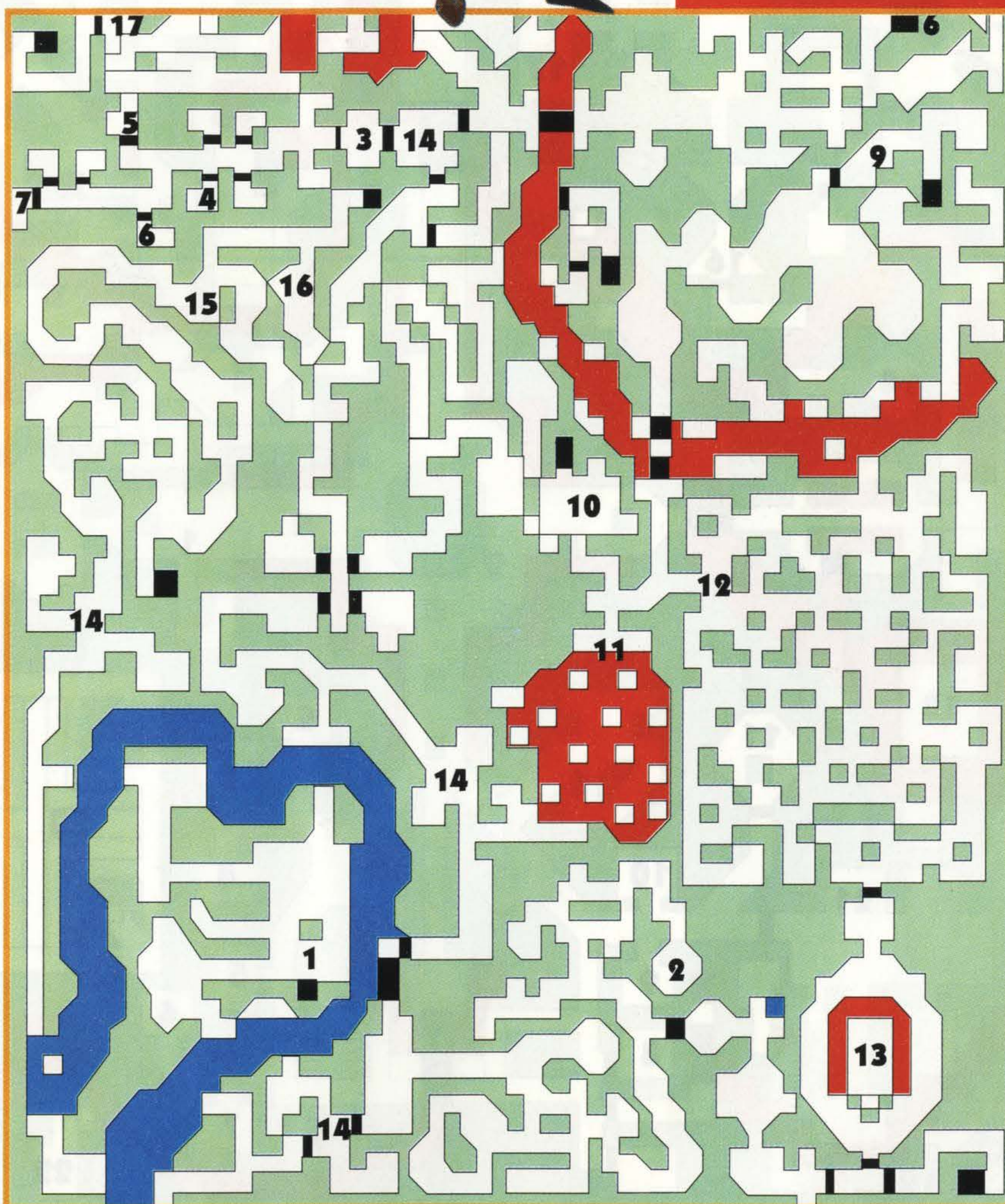
1 - Potrete arrivare al Quinto Livello passando per queste due scale: attenzione perché le stanze qui intorno sono piene di ragni e bestie varie!
2 - La Stanza dei Congressi, ormai caduta in rovina.
3 - In questa stanza è nascosto il Ring of Humility; per poterlo prendere e uscire incolumi dalla stanza, non passate mai per il centro della camera ma costeggiate i muri. La sequenza con cui azionare le leve è: nord-ovest, sud-est, nord-est e sud-ovest.
4 - L'alchimista Anjor vi chiederà di raccogliergli un bel po' di frammenti di Zanium, raggiungendo le miniere a sud-ovest. Quando avrete raccolto quello che vi ha richiesto, tornate dall'alchimista e riceverete una mega pepita come ricompensa.
In un angolo della stanza troverete l'immancabile Ankh.
5 - Knee-Knibble, il Ghoul che si occupa delle miniere, vi rivelerà volentieri la combinazione delle leve del punto 8 per potervi teletrasportare alla locazione 9.
6 - Qui intorno si aggirano due Ghoul, Shanklick, il loro leader, e Eyesnack, il musico, che è ansioso, se gli mostrerete il vostro strumento musicale, di insegnarvi la Mardin's Song of Wonder, necessaria per far apparire la Cup of Wonder alla locazione 16 del Terzo Livello (note 3-5-4-2-3-7-8-7-5).
7 - Tra i Ghoul c'è anche il Tessitore, Marrowsuck, disposto a vendervi qualche vestito o a trasformare, in cambio di un po' di cibo, le Scaglie di Drago (livello precedente) e il Filo eccezionalmente resistente (livello 1) degli stivali speciali a prova di lava.
8 - Questa stanza permette di accedere alla miniere di Zanium; dovrete posizionare le leve nella sequenza corretta (7-2-6) e poi entrare nella stanzetta a ovest.
9 - Le miniere assomigliano a un labirinto di Pac Man in 3D, completo di fantasmini scatenati sulle vostre tracce. Per fortuna potete eliminarli con qualche colpo di spada! Raccogliete (basta passarci sopra) i frammenti voluti da Anjor e poi entrate in uno dei due cunicoli laterali per uscire dalle miniere.
10 - Verso nord troverete una porta segreta, che vi permette di accedere alle tombe senza dover salire di nuovo al livello superiore e superare la stanza 14.
11 - Qui troverete la seconda parte della Spada di Sir Caribus. Ora che avete entrambi i pezzi, elsa e lama, tornate al secondo livello, locazione 16, per farvela riparare da Shak.
12 - Qui troverete la lapide di Garamon. E qui dovrete portare i resti terreni che si trovano all'ottavo livello per ricevere l'aiuto della vostra guida.
13 - Tra le altre tombe, troverete qui anche quella di Sir Caribus.
14 - In ognuna di queste locazioni troverete oggetti, cibo e armi. Nella locazione 14, nella stanza 2 troverete anche un flauto.
15 - Tra questi fiumi di lava si aggira solitaria e disperata Judy, angosciata dalla perdita del suo amante Tom. Riportandogli il ritratto di Tom (che è in possesso di uno dei prigionieri di Tybal al livello 7) otterrete la Key of Love.
16 - Saltando oltre il fiume sottostante, troverete su questa alcova uno scroll che vi segnala una Mantra.

6° LIVELLO

Siete arrivati al livello dei Maghi: infatti ben 12 maghi abitano questo livello. A sud della colonna centrale si trovano le abitazioni dei maghi, a sud ovest vi aspetta il Golem, mentre a nord-ovest troverete la Libreria. Infine, a nord-est si sviluppa un complesso quasi disabitato di gallerie.

1 - Apparirete in questa locazione quando scenderete dal Quinto Livello.
2 - Dominus è in grado di identificarvi qualsiasi oggetto, previo pagamento. È particolarmente utile per separare gli oggetti magici da quelli "normali".
3 - Se volete trovare la potentissima Runa Vas, Gralwart vi fornirà qualche sibillino consiglio; dovrete saltare in mezzo ai due stendardi della locazione 19.
4 - Frygen ha scoperto un nuovo pericolo che minaccia l'Abisso, ben più potente di Tyball: il Demone. Vi consiglierà di raccogliere l'incenso alla locazione 21 e bruciarlo con una torcia per ricevere delle visioni.
5 - Un'altra vittima della folle ossessione di Zak per il buio, Delanrey.
6 - In queste due locazioni troverete Morlock, che aspetta un libro, e Bronus, che non ha tempo di portarglielo. Se farete il fattorino, sarete ricompensati da qualche notizia in più sui Talismani.
7 - Il povero Ranthru è stato depredato del suo libro e, se glielo recupererete (locazione 18), vi insegnerà qualche magia sconosciuta.
8 - Se vi interessa qualche notizia sul Golem alla locazione 13, potrete chiedere tranquillamente spiegazioni a Nilpont.
9 - Illomo conosce il segreto della Key of Truth: basta andare ad una qualsiasi Ankh e dire "FANLO".
10 - Louvnon può aiutarvi insegnandovi qualche Mantra magica.
11 - Il Dr Owl vi aspetta in questa locazione per premiarvi per la vostra compassione mostrata liberando Murgo, il suo discepolo prigioniero dei Lucertoloni al Terzo Livello, indicandovi il nascondiglio del Wine of Compassion (locazione 17).
12 - L'unica porta parlante dell'Abisso. Un po' scontrosa, ma vi aprirà se vi mostrerete cordiali. Inoltre può insegnarvi l'incantesimo Sheet Lighting.
13 - Il Golem sta aspettandovi da lungo tempo per testare la vostra forza e il vostro coraggio; se lo sconfiggerete, il premio sarà lo Shield of Valor. Ma guai ai vinti!
14 - In questa locazione troverete un altro degli otto Talismani di Sir Caribus, il Book of Honesty. Dovrete superare la porta segreta al punto 16 e poi saltare oltre il fiume di lava.
15 - Tutto lo scibile magico è raccolto in queste quattro stanzette; ammucchiati in disordine, troverete molti libri interessanti.
16 - Una porta segreta vi sbarra la strada verso il Book of Honesty.
17 - Sotto una pedana troverete il Wine of Compassion.
18 - Dopo innumerevoli ostacoli, siete finalmente arrivati al libro desiderato da Ranthru (locazione 7).
19 - Saltate in mezzo ai due stendardi per arrivare alla locazione 20.
20 - Prendete quattro smeraldi verdi, e fate il giro esterno di questa stanza. Lanciate uno smeraldo in ogni alcova nei quattro angoli, quindi tornate al centro della stanza e premete il pulsante grigio, apparirà la Runa Vas. Saltate e prendetela al volo, quindi premete il pulsante rosso per tornare alla locazione 19.
21 - Qui troverete un po' di incenso. Bruciatelo con una torcia e avrete le visioni di cui parlava Fyrgen (4).
22 - In ognuna di queste locazioni, troverete delle indispensabili Rune.

Ultima Underwo

Siete finalmente arrivati nel dominio di Tyball; fate dunque attenzione, perché dietro ogni angolo può trovarsi un'insidia mortale! A sud si trova il complesso di grotte, mentre a nord si snodano orripilanti cunicoli fino alla prigione personale di Tyball. A nord-est potrete trovare le scale per la prima parte dell'ultimo livello. Infine Tyball stesso vi attende nella sua stanza a sud-est.

1 - Appena arrivati, troverete Cardon, un guerriero gravemente ferito che vi chiede di esplorare il livello alla ricerca del fratello, prigioniero di Tyball. Per superare i vari posti di blocco (14) dovrete raccogliere il Badge of Passage (2). Inoltre Cardon vi fa notare che la magia su questo livello non funziona tranne, ovviamente, quella dello stesso perfido Tyball.
2 - Dopo aver esplorato a fondo le grotte, troverete il Badge of Passage, necessario per superare i vari posti di blocco (14).
3 - Siete appena entrati nelle prigioni di Tyball, e già correte il rischio i rimanerci per sempre. La guardia, un malvagio Troll di nome Jailor pretende una tangente per farvi passare. Speriamo che Di Pietro lo becchi!
4 - Qui è imprigionato Griffle.
5 - Se volete uscire dalle prigioni, dovrete passare da qui: Dantes vi indicherà il tunnel che ha scavato -purtroppo non lo può utilizzare perché è gravemente ferito ad una gamba.
6 - Kallistan vi consegnerà il Crystal Splinter, in grado di mostrarvi le scale alla locazione 8.
7 - Dietro queste porte (che possono essere aperte solo in un secondo tempo, quando avrete sconfitto Tyball) si trova l'elite dei prigionieri di Tyball: Bolinard è in possesso del ritratto di Tom, che dovrete riportare a Judy (livello 5, locazione 15) per ottenere la Key of Love; Smoden vi darà qualche utile informazione sulla Chiave Tripartita; infine Gurstang vi indicherà come trovare la Key of Truth.
8 - Queste sono le scale che permettono di raggiungere il Livello 8; scendete, prendete un frammento di Orb Rock e risalite per l'altra rampa di scale, in moda da ritrovarvi alla locazione 9.
9 - Prendete la chiave (che apre la porta alla locazione 11) e tornate indietro.
10 - Per arrivare qui dovrete per forza salire dall'ottavo livello. Qui incontrerete una tribù di Imp, scontenti per le condizioni dell'Abisso. Vi permetteranno di raccogliere un solo oggetto (dovrete prendere la corona con la gemma bianca) che vi consentirà di vedere il sentiero dorato nel labirinto alla locazione 12.
11 - Questa porta può essere aperta solo con la chiave trovata alla locazione 9.
12 - Il labirinto, ultima barriera tra voi e il perfido Tyball. Per poterlo affrontare, dovrete indossare la corona magica degli Imp, e seguire il sentiero dorato.
13 - Per le Otto Virtù! Finalmente potrete punire Tyball per i suoi orrendi misfatti. Quando entrate, distruggete immediatamente l'Orb che giace per terra (basta utilizzare un frammento di Orb Rock sopra di esso) e poi attaccate Tyball. Una volta sconfitto, scoprirete che l'avventura non è per niente finita! Liberate la Principessa Arial e prendete la chiave di Tyball che vi permetterà di aprire le ultime tre porte delle sue prigioni.
14 - Ad ognuna di queste locazioni, troverete un posto di blocco. Se cercate di superarlo senza il Badge of Passage, le guardie vi salteranno addosso.
15 - Qui incontrerete Naruto, che sta esaminando la perdita di potere magico del livello. Oltre a darvi qualche consiglio su come rimediare ai problemi eterei, vi dirà anche che un suo collega ha perso una chiave molto importante (locazione 16).
16 - Qui infatti troverete la chiave persa dal mago amico di Naruto.
17 - Dietro questa porta troverete una serie di rampe di scale che, per una strada separata, vi condurranno fino al Terzo Livello (locazioni 17-18) dove troverete la Key of Courage.

7° LIVELLO

CHE PERSONAGGIO SCEGLIERE?

A differenza di molti altri GDR usciti recentemente, in Ultima Underworld dovrete cavarvela con un solo eroe, senza poter contare su un gruppo di quattro o sei personaggi con abilità diverse e complementari. Quindi è evidente che scegliere il personaggio giusto vuol dire arrivare a vedere il finale, mentre una scelta errata potrebbe compromettere l'esito dell'avventura. Esistono otto professioni; se sceglieste di voler utilizzare la forza bruta, impersonando un Guerriero o un Paladino, ve la caverete bene nei primi tre livelli, ma incontrerete incredibili difficoltà negli ultimi due piani dell'Abisso. Se invece optate per un personaggio etereo, come il Mago, avrete delle grandi difficoltà nei primi due-tre livelli, quando dovrete combattere all'arma bianca contro molti mostri.

Il mio consiglio è di scegliere una classe intermedia, come il Ranger o, meglio, il Druido. Oltre a unire vantaggi e svantaggi, non sono mai, né all'inizio né alla fine, troppo vulnerabili. Inoltre è decisivo per lo sviluppo del vostro personaggio l'avanzamento delle abilità quando si incontra una Ankh: vi conviene puntare su un'abilità d'attacco (la Sword si rivela la scelta più efficace, visto che troverete una spada magica davvero potente, la Sword of Caribus) e sulle abilità magiche (che possono essere sviluppate anche nelle classi "guerriere"), lasciando perdere gli altri skill, che non sono poi molto utili (tranne Defense e Casting, che vi conviene sviluppare più tardi).
Se invece cercate la vera sfida, provate a impersonare il Pastore (Shepard): le abilità iniziali di questo personaggio sono completamente casuali, e potreste ritrovarvi con un Merlino abilissimo nell'uso della spada!

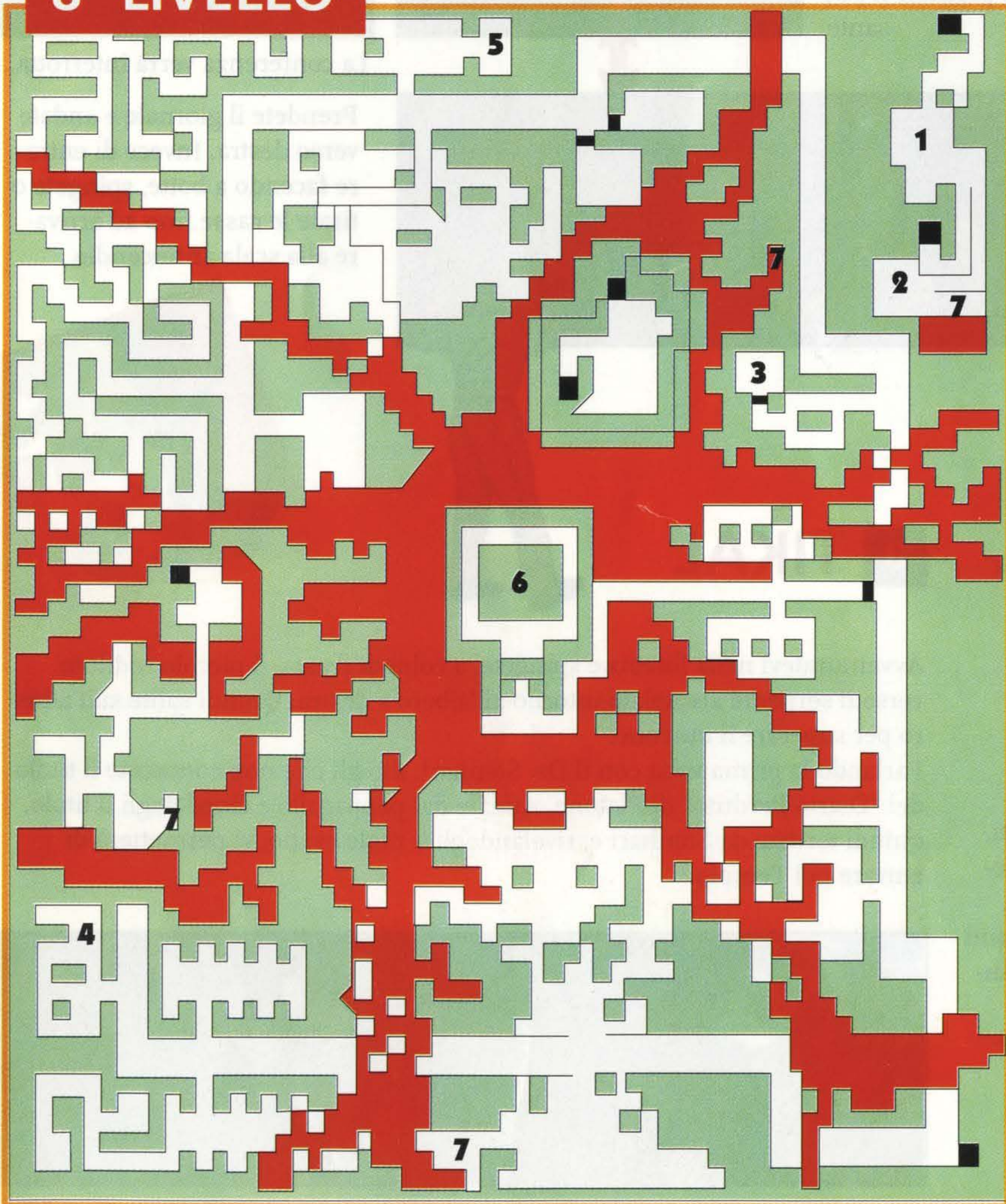
IL LINGUAGGIO DEI LUCERTOLONI

Bica	Salve, Arrivederci
'Click	No
'Click-iriass	Sir Caribus
Eppa	Visitare
Isili	Me stesso
Krikla	Nascondersi
Ossli	Abbastanza
Sel'a	Dare
Sor'click	Straniero
Sorr	Nemico
Sorra	Rubare
Sseth	Si
Sstresh	Aiutare
Thepa	Lizardman
Thes'click	Odiare
Thesh	Apprezzare
Thit	Necessità
Tosa	Tu
Urgo	Murgo, il prigioniero
Yesshor'click	Amico, Alleato
Yethe	Eliminare
Zekka	Cibo

DOVE TROVARE LE RUNE

Livello 1 -> B, I, J, L, O e S.
Livello 2 -> H, M, P, U e Y.
Livello 3 -> B, D, M, R, W e Y.
Livello 4 -> A, C, G, I e O.
Livello 5 -> G, J, N, R, S e T.
Livello 6 -> E, F, K e V.

SPELL DA IMPARARE NELL'ABISSO

Spell	Rune
Armageddon	VKC
Curse	AS
Jump	UP
Monster Summoning	KM
Sheet Lighting	VOG
Smite Undead	ACM
Thick Skin	IS
Water Walk	YP

Avete raggiunto il fondo dell'Abisso. A nord est si trova una sezione separata dal resto, raggiungibile dalla locazione 8 del livello superiore, mentre nella zona centrale troverete la Chamber of Virtues, incontrata in Ultima IV, dove è magicamente incatenato il Demone che minaccia l'esistenza di Britannia.

1 - Questa è la sezione raggiungibile dal livello superiore. Per risalire, utilizzate le scale più a sud per risalire alla locazione 9 del Settimo Livello.
2 - Qui troverete l'Orb Rock, necessario per distruggere l'Orb di Tyball - ne basta un solo, piccolo frammento.
3 - Carasso, l'unico umano del livello, ha osato avventurarsi sin qui. Può darvi qualche notizia sul livello, soprattutto sulla locazione dei resti di Garamon (4).
4 - Infatti, dopo fiumi di lava, tremendi burroni e mostri a iosa, ecco qui le ossa di Garamon. Dovrete riportarle al Quinto Livello, locazione 12 per permettere alla vostra guida di riposare in pace.
5 - L'ultima possibilità per innalzarvi di livello - una Ankh, che resiste, grazie alle Otto Virtù in questo luogo perduto.
6 - Lo scontro finale! Dovrete aprire la porta della Chamber of Virtue con la Tripartite Key e poi, invece di affrontare il Demone in combattimento (è più potente dello stesso Lord British), gettate nella lava gli otto Talismani (Spada di Sir Caribus, Shield of Valor, Taper of Sacrifice, Ring of Humilty, Wine of Compassion, Book of Honesty, Cup of Wonder e lo Standard of Honor) per scatenare contemporaneamente la loro magica forza. Vi ritroverete quindi intrappolati in un'altra, diabolica dimensione, da cui potrete uscire seguendo fino in fondo il sentiero verde. E avrete finito Ultima Underworld!
7 - Abbiamo indicato le locazioni dove si trovano degli oggetti magici abbastanza utili nei combattimenti.

Così l'Avatar Paolo Paglianti Neon riuscì a vincere l'Abisso, sconfiggere il Mago Tyball, liberare Arial e scongiurare un mortale pericolo per Britannia.

8° LIVELLO

LE MANTRA DIMENTICATE

Abilità	Mantra
Acrobat	FAL
Appraise	HUNN
Attack	RA
Abilità d'Attacco	SUMM RA
Axe	GAR
Casting	SOL
Charm	UN
Defense	ANRA
Lore	LAHN
Mace	KOH
Abilità Magiche	MU AHM
Mana	IMU
Altre Abilità	OM CAH
Missile	FAHM
Pick Lock	AAM
Repair	LON
Search	LU
Sneak	MUL
Swimming	ONO
Sword	AMO
Track	SAHF
Trap	ROMM
Unarmed	ORA
Cup Of Wonder	INSAHN
Key Of Truth	FANLO

INDY IV - Fate of Atlantis

Era il lontano '39, quando il mondo stava per esplodere a causa della follia nazista. Alcuni ardimentosi sfidavano ancora l'ignoto da soli, per il bene di tutta l'umanità ma soprattutto per l'inesauribile sete di avventura. Il professor Indiana Jones era tra questi e, dopo aver recuperato l'Arca Santa dalle mani dei Tedeschi, aver svelato i segreti di un tempio perduto nella giungla del centro-America e aver scoperto il segreto dell'immortalità, stava per entrare in un'avventura destinata a rimanere per sempre nella memoria di tutti i videogiocatori.

PRIMA PARTE - IL DIARIO PERDUTO DI PLATONE

1 NEW YORK

Regalate il giornale preso fuori all'addetto alle luci, e giocherellate con le leve fino a che la luce non diventa verde. Quindi premete il pulsante.

La conferenza verrà interrotta...

Prendete il giornale e andate verso destra. Invece di entrare facendo a botte, spingete o tirate le casse fino ad arrivare alla scala antincendio.

2 ISLANDA

Dirigetevi all'ingresso della grotta.

Una volta entrati, parlate con il professor Heimdal, per scoprire i nomi di coloro che stanno studiando i misteri della perduta Atlantide.

3 TIKAL

Avventuratevi nella foresta e spingete, a colpi di frusta, il piccolo roditore verso il serpente arrotolato intorno all'albero a destra. Quindi salite sull'albero per superare il burrone.
Parlando la prima volta con il Dr. Stenhart, ditegli che non conoscete il titolo del "Diario Perduto" di Platone. Andate dal pappagallo e chiedetegli il titolo, quindi tornate da Stenhart e, rivelandogli il titolo esatto, vi permetterà di entrare nel Tempio.

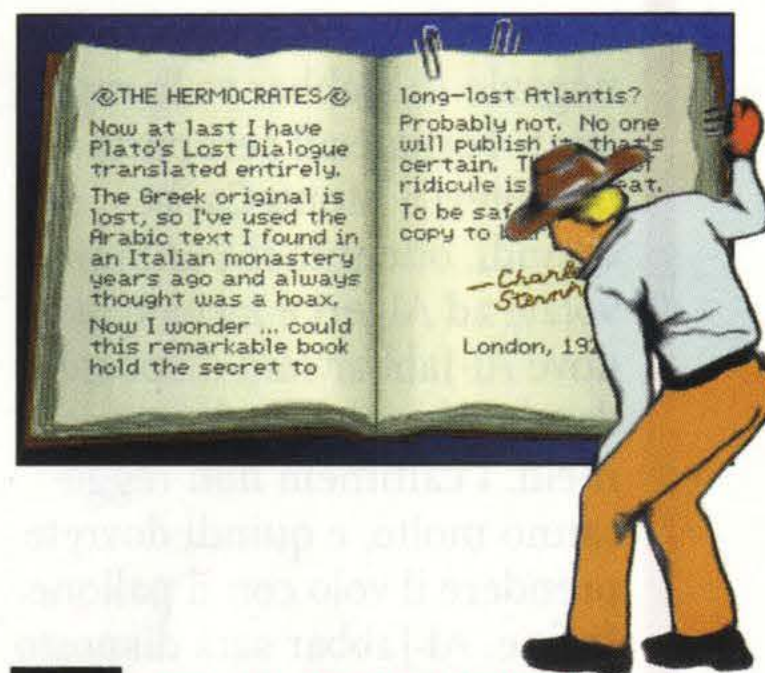
4 ISLANDA (2)

Utilizzate il granulo di Oricalco nella piccola apertura, potrete così scongelare la statuetta dal blocco di ghiaccio. Prendetela e tornate all'aeroporto.

5 AZZORRE

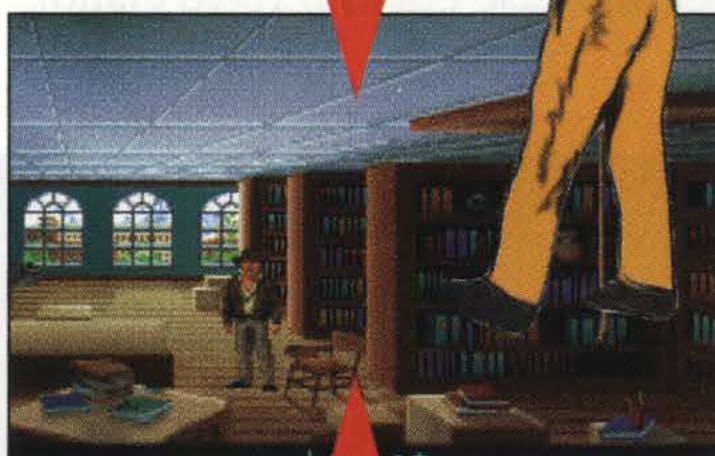
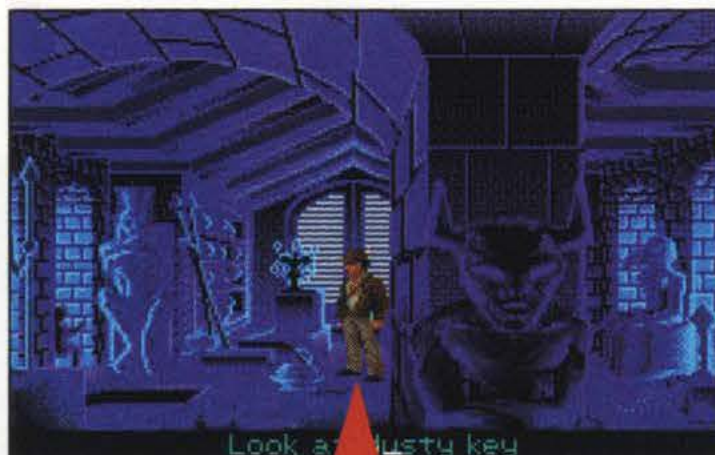
Bussate alla porta e parlate con l'arcigno Dr. Costa, che difficilmente vi degnerà della giusta attenzione. Chiedete quindi a Sophia di sostenere il colloquio e, grazie al suo fascino, riuscirete a scambiare la statuetta con l'informazione desiderata: Il Diario Perduto è proprio al Barnet College!

7 PLATO'S LOST DIARY

Leggetevi il Diario, perché più avanti vi verranno poste delle domande sul suo contenuto. Ora dovrete scegliere che strada seguire tra Team, Action e Solo. Qui di seguito trovate la soluzione per il Team Path.

... E potrete discutere con più calma con Sophia.

Dite a Sophia di distrarre Stenhart e, mentre i due dialogano, uscite dal Tempio, prendete la lampada a olio e rientrate. Utilizzate la lampada aperta sul geroglifico "strano" sulla parete di destra, troverete uno strano oggetto, da utilizzare con il teschio di sinistra. Tirate la proboscide e si aprirà una tomba, subito razziata da Stenhart. Prendete la pallina di Oricalco.

6 BARNET COLLEGE

Aprite l'urne e prendete la chiavetta - con questa aprirete la scatola che si trova al piano inferiore, dietro al grande scatolone, ritrovando il Diario Perduto di Platone!

Prendete la gomma sotto la sedia e salite arrampicandovi per la corda.

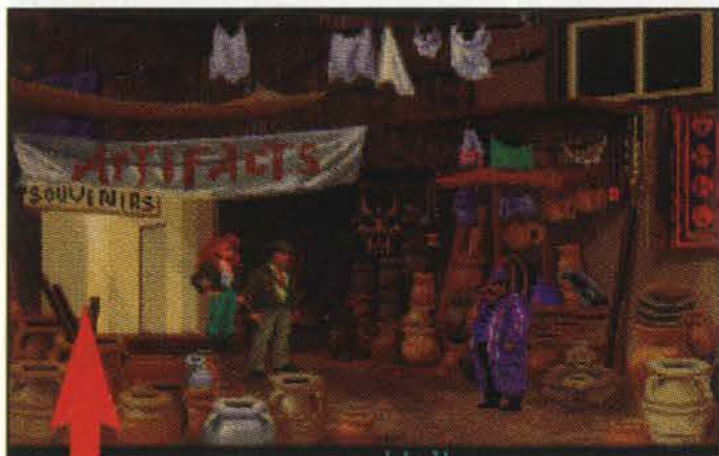
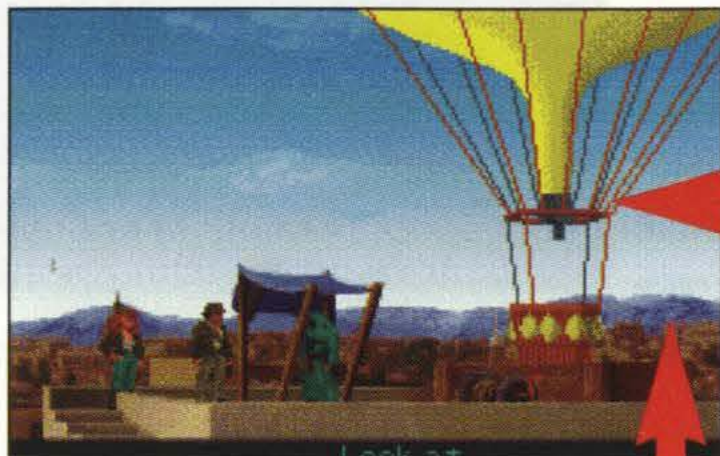
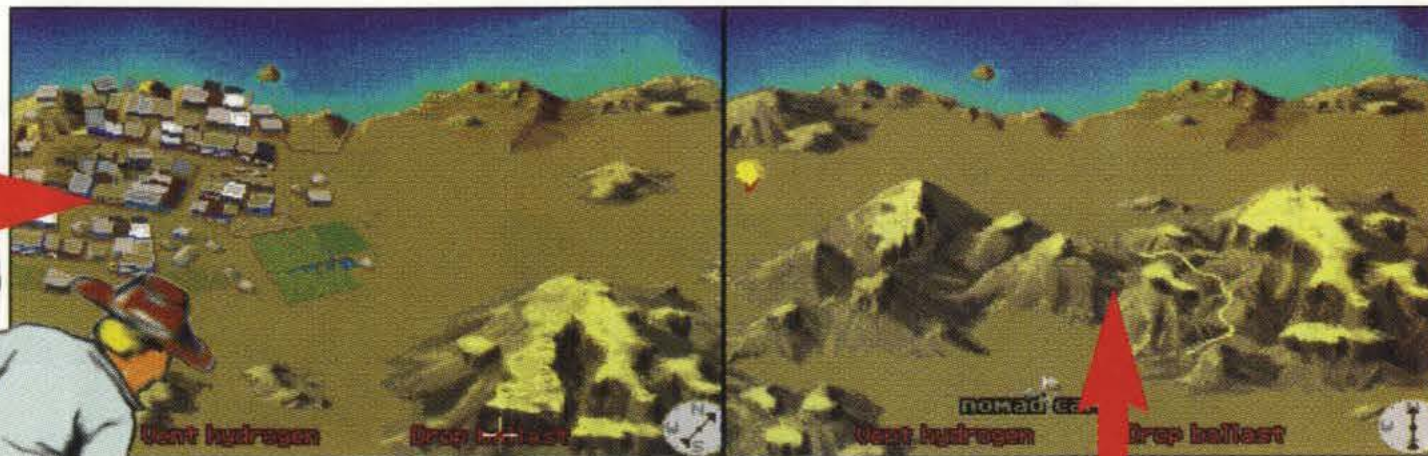
Utilizzate la maionese (non vorrete mica mangiarla!) sulla statua nell'angolo della stanza, e tiratela due volte. Quindi salite verso il piano superiore.

Prendete la maionese nel frigo e tornate nel Barnet College.

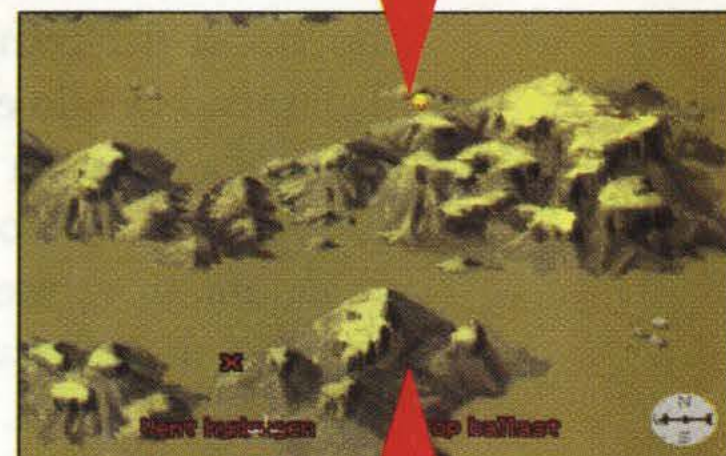
(Esistono tre versioni per questa sezione dell'avventura: il libro può essere anche nella stanza con il gatto nero - per raggiungerla dovrete utilizzare il bitume sotto le scarpe - oppure il diario può trovarsi nel retro della libreria caduta del primo piano - in questo caso dovrete svitare le viti con la punta di freccia del secondo piano e avvolgervi le mani con il fazzoletto rosso trovato nelle caldaie) Prima di tutto, fate un salto nel vostro ufficio, quindi salite le scale a destra.

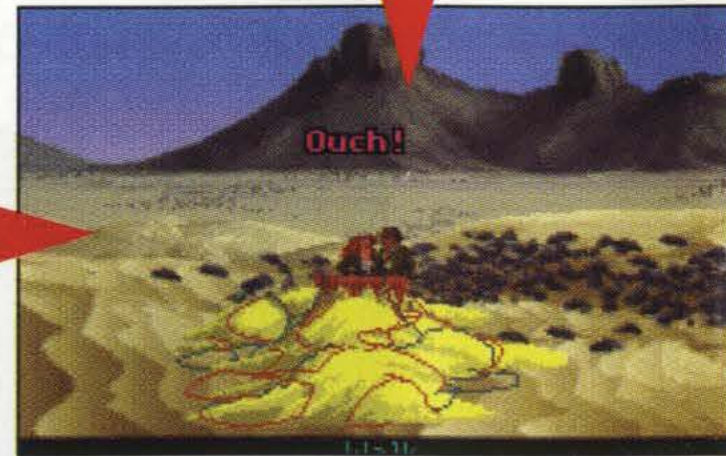
INDY IV - Fate of Atlantis

SECONDA PARTE - IN GIRO CON SOPHIA (TEAM PATH)

1 ALGERI

(1) Prendete la maschera dal negozio (Al-Jabbar ve la regalerà). Tornate all'aeroporto e dirigetevi a MonteCarlo. Quindi, ottenuto il SunStone, volate ad Algeri e tornate qua, dove Al-Jabbar sarà disposto a darvi una mappa e due cammelli. I cammelli non reggeranno molto, e quindi dovrete prendere il volo con il pallone. Infine, Al-Jabbar sarà disposto a scambiare la maschera con qualche altro oggetto.

Consegnate il biglietto del mendicante e salite sul Pallone. Quindi tagliate la corda per potervi muovere liberamente

Ora, con i due comandi "Togli Idrogeno (Giù e Sx)" e "Getta zavorra (Su e Dx)", dovrete spostarvi nel deserto alla ricerca della "X" rossa. Per poterla trovare, scendete in qualche accampamento di nomadi...

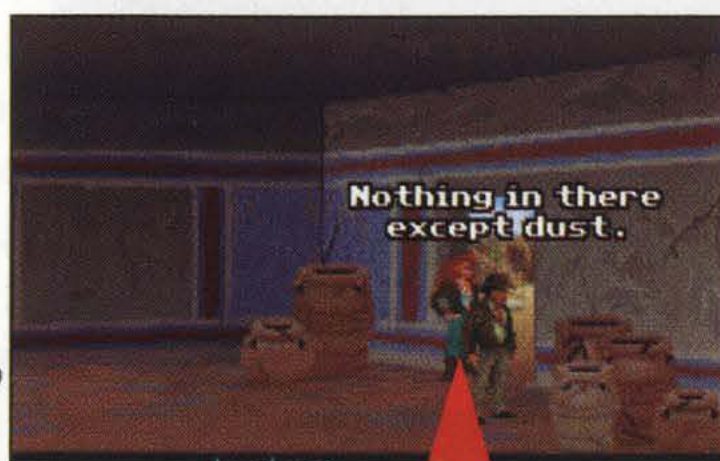
Date al mendicante lo spiedino e riceverete un biglietto per farvi un bel giretto sul Pallone aerostatico.
Parlate prima con il lanciatore di coltelli, poi cercate di convincere (inutilmente) Sophia a offrirsi come bersaglio umano. Quando si avvicinerà al lanciatore per osservarlo, spingetela, e guadagnerete il coltello!
Parlando con il mercante, scoprirete che è disposto a scambiare uno spiedino con un oggetto particolare. Andando a tentativi, provate gli oggetti più strampalati, finché non trovate quello giusto (nel mio caso era uno yo-yo giallo).

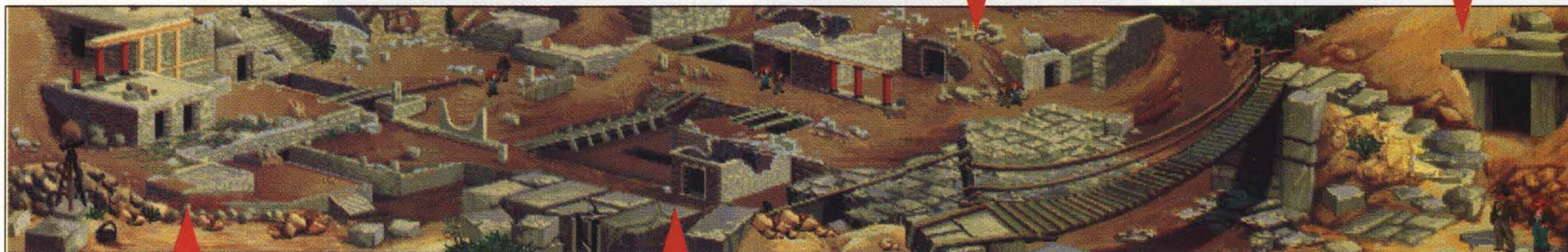
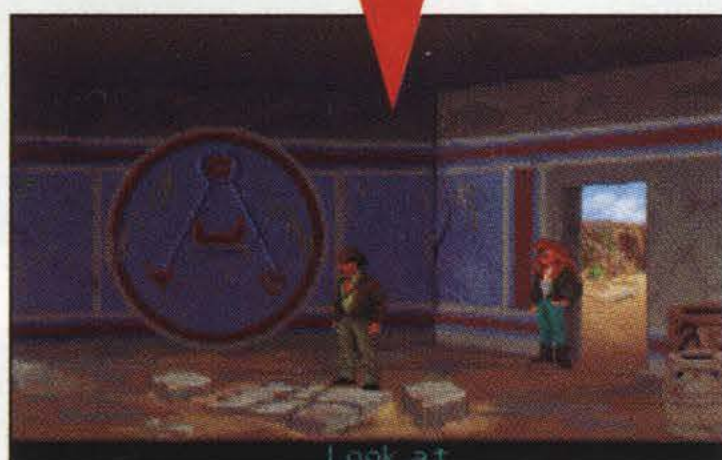
...E chiedete loro di interpretare la mappa di Al-Jabbar. Quindi risalite e...

...Continuate a seguire le indicazioni dei nomadi, finché uno non vi dirà che siete molto vicini al punto indicato. Scoprirete che solo allora la "X" rossa verrà indicata.

Sophia cadrà in una buca e toccherà a voi salvarla. (1) Scendete nella cava. (3) Aprite il serbatoio del camion e, servendovi del tubo, riempite il vaso di benzina. (5) Inserite la candela e lo spinterogeno mancanti, chiudete il cofano e partite con il camion.

Scendete e dirigetevi a destra.

(2) Prendete il tubo di gomma e il vaso. (4) Versate la benzina nel generatore e azionatelo premendo il pulsante. Prendete il pezzo di legno dalla barca e il bastoncino dal tavolo. Ripulite la parete a destra con il pezzo di legno, inserite il bastoncino nella fessura centrale, e posizionate la SunStone in base a quello che è scritto nel Diario. Si aprirà una porta segreta, da cui sbucherà Sophia, insieme a due curiosi oggetti: uno spinterogeno e un pesciolino appeso ad un filo.
Estraete la candela dal motore del generatore (prima dovrete disattivarlo) e tornate al camion.

3 CRETA

Appena arrivati, andate verso sinistra, fino ad arrivare agli scavi archeologici.
Utilizzate il SunStone e il MoonStone sul perno centrale (seguendo sempre le indicazioni del Diario - la posizione del SunStone è la stessa della Cava di Algeri) ed entrate nel Labirinto.

Neanche qui...

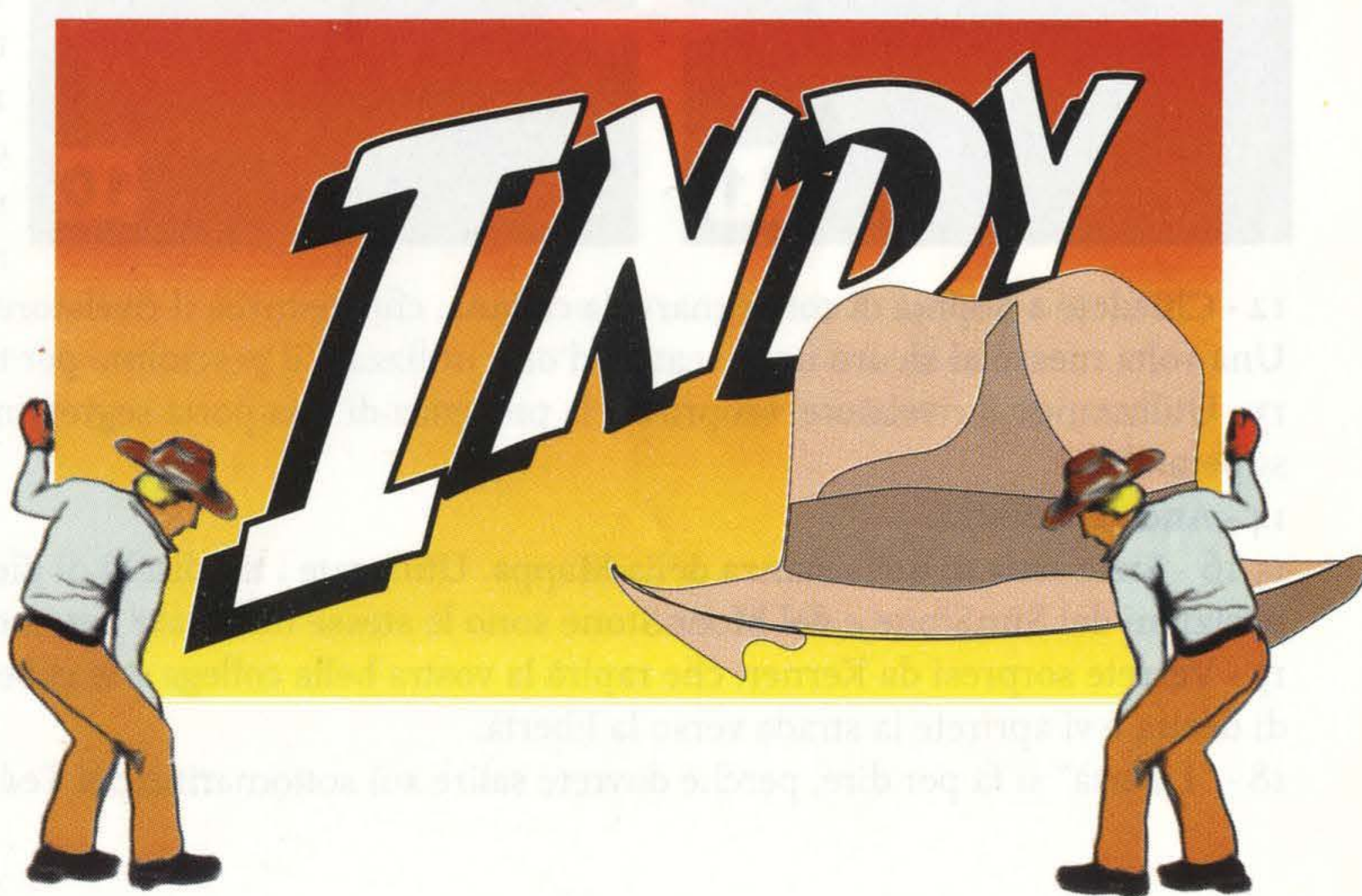
Qui non c'è nulla!

Qui non c'è nulla!

Quel disegno indica come trovare la MoonStone!

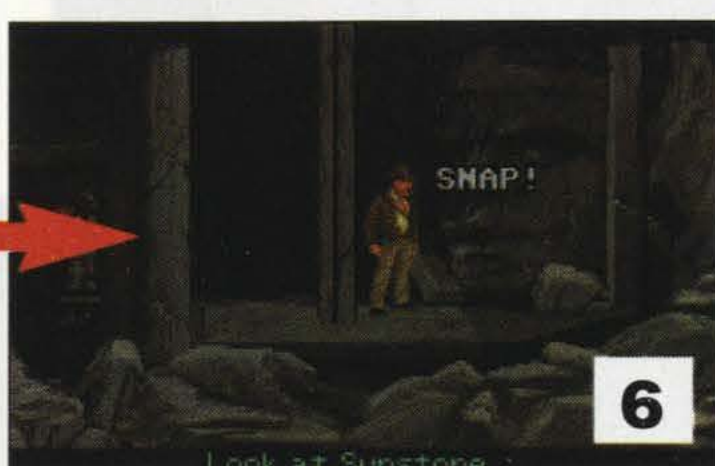
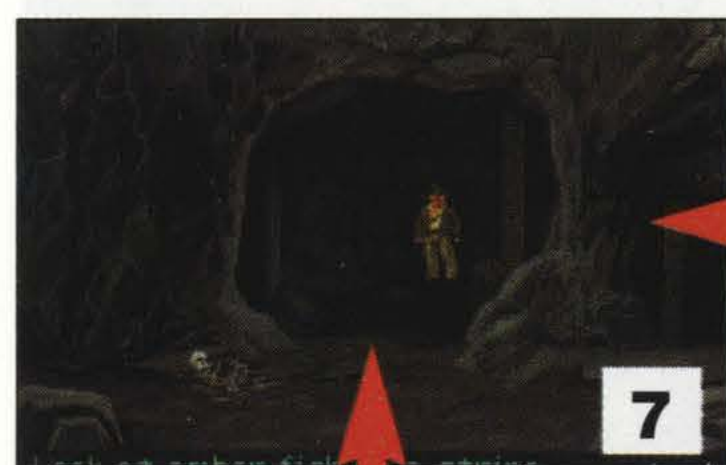
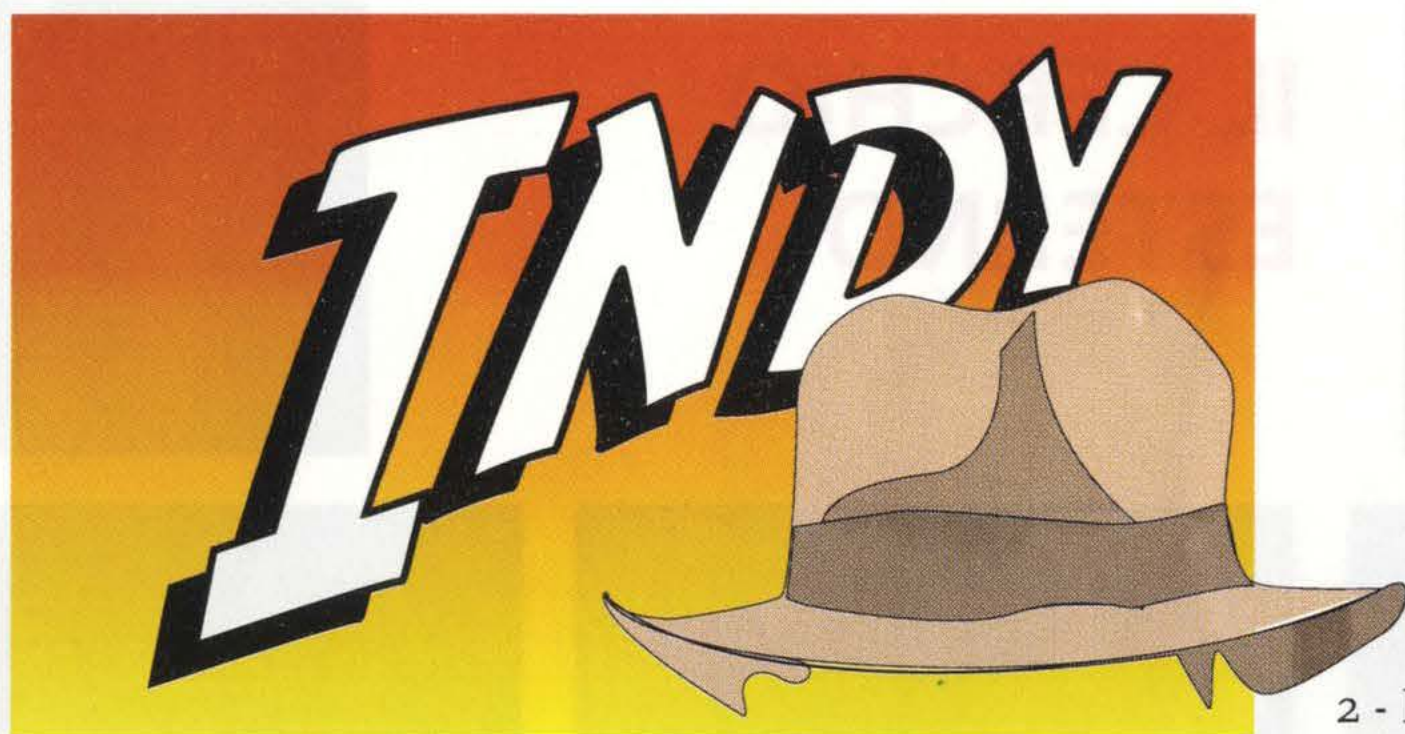
Prima di tutto, passate per il ponte sospeso e prendete lo strumento ottico sul treppiede. Quindi tornate indietro e dirigetevi verso le rovine. Cercate nelle diverse case, fino a quando non trovate il disegno del Toro. Esaminate i vari gruppi di pietre, fino a trovare le due statue della Testa e della Coda del Toro. Utilizzate lo strumento ottico su ciascuna di esse per triangolare la posizione della MoonStone, puntando dalla Testa il corno destro e dalla Coda quello sinistro.

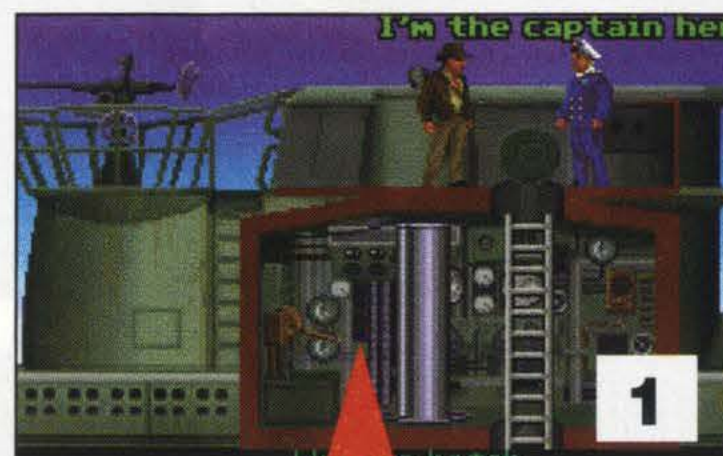
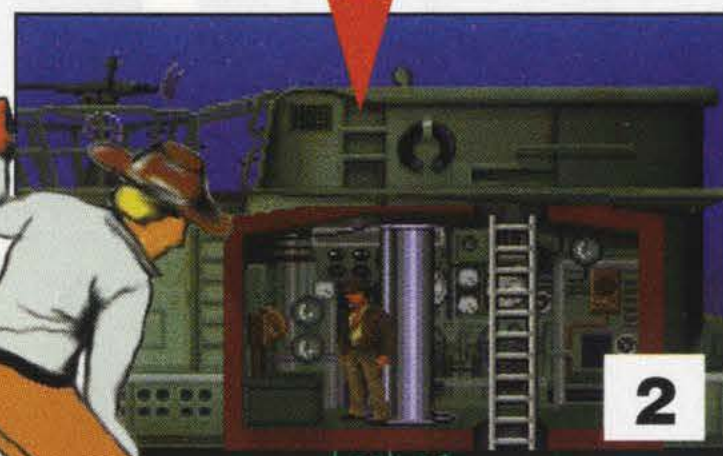
2 MONTECARLO

Chiedete a Sophia di distrarre Monsieur Trottier e prendete la torcia (si trova nel cassetto) e le lenzuola. Aprite la scatola grigia sul muro e disattivate l'interruttore generale, quindi indossate sia le lenzuola che la maschera e accendete la torcia. Trottier scapperà a gambe levate e potrete prendere il SunStone. Scendete, salite su un taxi e tornate al negozio di Al-Jabbar.

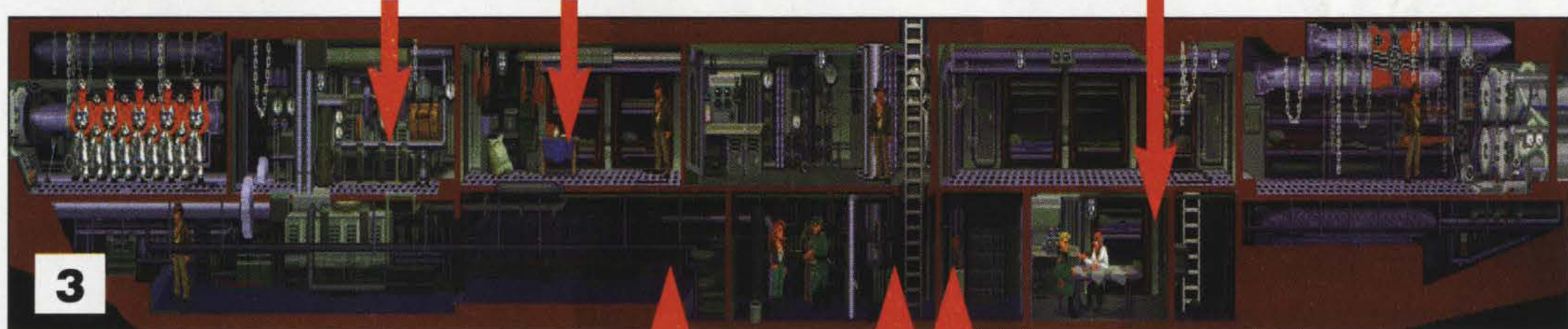
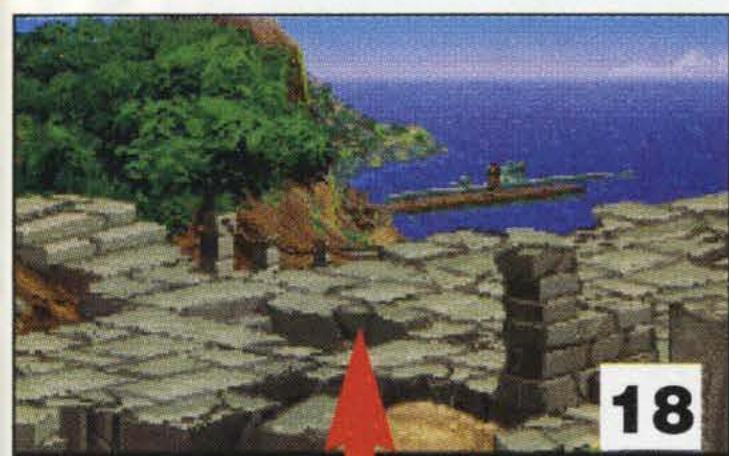
Fermate qualche passante, chiedendo che aspetto abbia Monsieur Trottier, quindi fermatelo e presentatevi. Vi porrà una domanda sul Diario di Platone - se rispondete correttamente, chiedetegli di seguirvi da Madame Sophia, che sta preparandogli una seduta spiritica.

INDY IV - Fate of Atlantis

TERZA PARTE - ATLANTIDE

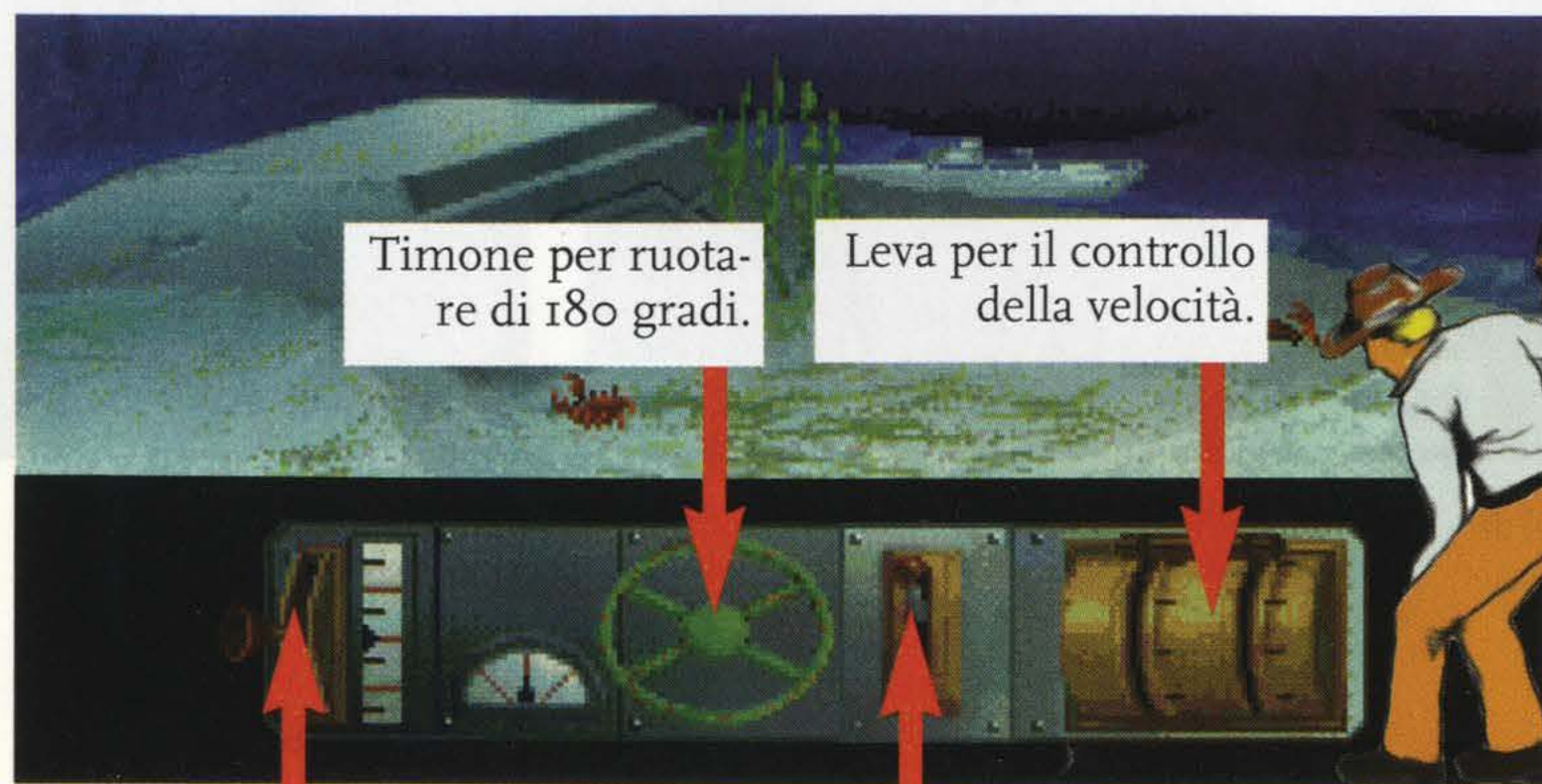
1 LABIRINTO

1 - Prendete due delle tre teste e superate la porta.
2 - Utilizzate la frusta per prendere l'ultima testa.
3 - Utilizzate di nuovo la frusta per far cadere la testa della statua del minotauro. Quindi salite sulla piattaforma appena scoperta, che in realtà è un rudimentale ascensore.
4 - Utilizzate le tre teste sulla piattaforma per aprire la porta.
5 - (1) Salite le scale. (2) Dopo aver fatto cadere il masso che bloccava il controbilanciere, andate a destra.
6 - Utilizzate l'asta nella bocca della statua e attiverete un secondo ascensore.
7 - Andate verso destra.
8 - (1) Utilizzate l'asta per far cadere il masso che blocca l'ascensore. Quindi tornate alle scale dopo la porta aperta con le tre teste. (2) Arrivati qui salendo con l'ascensore, prendete la scatola d'oro e tornate da Sophia.
10 - Prendete l'asta del Pr. Stenhart e il WorldStone, l'ultimo dei tre dischi di pietra. (1) Esaminate la cascata e scoprirete una catena, che dovrete utilizzare per salire al piano superiore. (2) Una volta recuperata la scatola d'oro, andate nella stanza seguente .
11 - Cercate di convincere Sophia a infilarsi nel buco nella roccia, facendo velate allusioni al suo peso in eccesso. In questo modo riuscirà a passare dall'altra parte del cancello e ad azionare la leva che lo apre.
12 - Chiedete a Sophia di consegnarvi la collana, che disturba il rivelatore di Oricalco (il pesciolino appeso al filo trovato nella Cava). Una volta messo al sicuro nella scatola d'oro, utilizzate il pesciolino per trovare la direzione giusta.
13 - Utilizzando il rivelatore, scoprirete la presenza di una porta segreta nascosta nel muro. Apritevi la strada con il pezzo di legno e superatela.
14 - Andate a destra.
15-16 - Siete arrivati nella stanza della Mappa. Utilizzate i tre dischi di pietra sul perno centrale, seguendo le indicazioni del Diario (le posizioni del SunStone e del MoonStone sono le stesse utilizzate per entrare nel Labirinto) e aprirete una delle quattro porte.
17 - Verrete sorpresi da Kerner, che rapirà la vostra bella collega e vi ruberà i tre dischi di pietra. Utilizzate il pezzo di legno sulla parete di destra e vi aprirete la strada verso la libertà.
18 - "Libertà" si fa per dire, perché dovrete salire sul sottomarino dei Tedeschi!

2 SOTTOMARINO

1 - Affrontate il Capitano con il vostro potente pugno, e scendete sottocoperta.

2 - Prendete le fette di pane e utilizzatele con il salame per farne un panino. Prendete la tazza di ceramica e riempitela con l'acido che esce dalle batterie.

8 - Andate nella stanza tra la cambusa e la stanza dei siluri e azionate la leva e il pulsante. Ora dovreste disporre di tutti e quattro i comandi del sottomarino.

3 - Prendete le fette di pane e utilizzatele con il salame per farne un panino. Prendete la tazza di ceramica e riempitela con l'acido che esce dalle batterie.

5 - Utilizzate l'acido sulla cassaforte e recuperate i tre dischi di pietra. Troverete inoltre una chiavetta.

4 - Avvicinatevi a Sophia e ditele di distrarre la guardia.

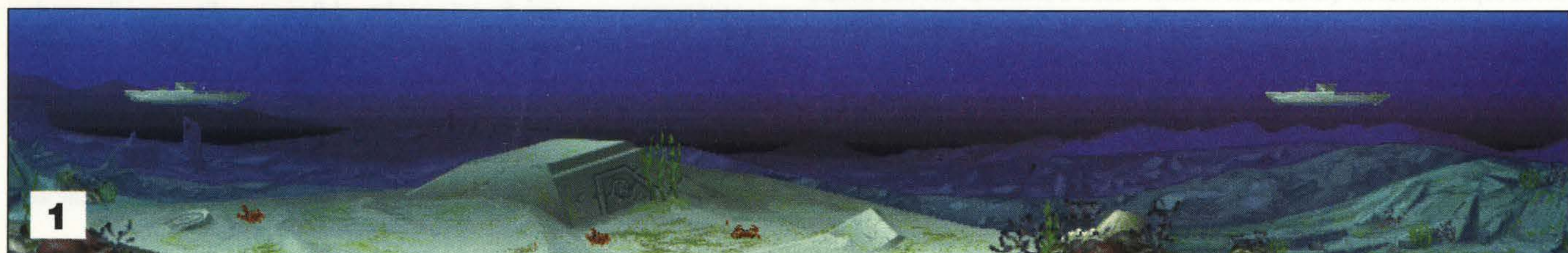
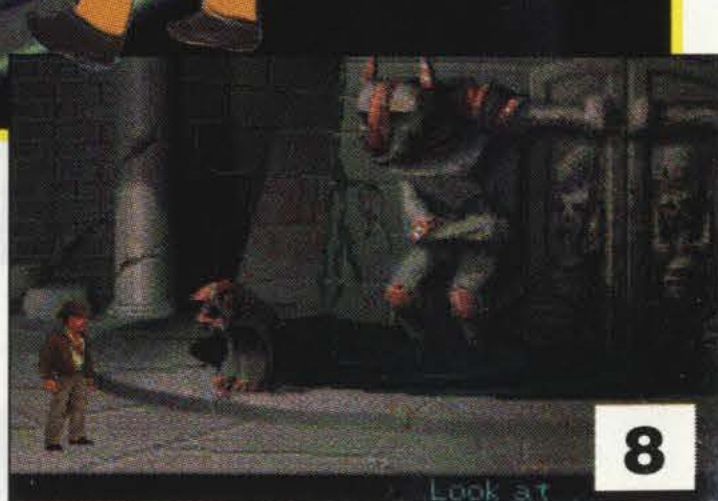
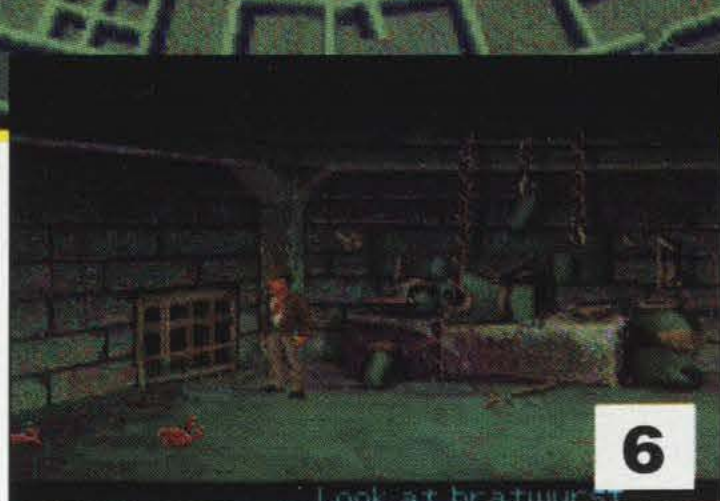
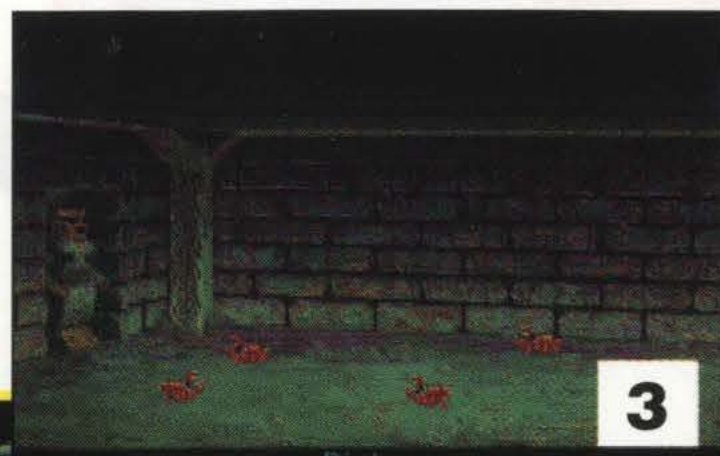
6 - Prendete lo sturalavandini e utilizzatelo al posto della leva rotta nella cabina di comando.

7 - Ora siete pronti per affrontare la guardia. Scendete e, mentre sta decidendo cosa fare di voi, Sophia la colpirà alle spalle. Utilizzate la chiavetta sul lucchetto che blocca il timone di direzione.

3 FONDO MARINO

Leva per il controllo della profondità.

Pulsante per l'inversione di marcia (per utilizzarlo il sottomarino deve essere fermo).

Questo è il fondale marino. Dovrete utilizzare i comandi del sottomarino per entrare nell'apertura (cambia ad ogni partita) che porta ad Atlantide.

INDY IV - Fate of Atlantis

IL CERCHIO ESTERNO

1 - Cercate al buio la scala (in basso a sinistra) e raccoglietela. Quindi appoggiatela alla roccia (verso destra) e, una volta saliti, riprendetela. Aprite la scatola di roccia a sinistra e inserite, nella torcia trovata all'interno, una pallina di Oricalco: inonderete di luce le tenebre. Utilizzate i tre dischi sul perno sotto la statua e posizionateli al contrario di come li avevate messi per aprire la porta nella stanza della Mappa (prima di uscire dalla stanza, riprendetevi i tre dischi di pietra). Entrerete nel Cerchio Esterno di Atlantide. La locazione delle stanze varia ad ogni partita, quindi dovrete cercarvele da soli.

2 - Prendete la gabbia toracica dallo scheletro.

3 - Raccogliete la Testa della statua.

4 - Dovete scontrarvi con almeno una guardia e prendere il suo wurstel.

5 - Inserite la rotellina di bronzo, trovata in uno dei due robot, sul perno posto a destra sopra il braciere. Quindi salite le scale, versate il secchio di lava nell'imbuto e otterrete una quantità illimitata di palline di Oricalco. Dopo aver preso l'Oricalco, riprendetevi la rotellina di bronzo.

6 - Prendete l'ingranaggio.

7 - Potrete arrivare in questa stanza in due modi: attraverso una grata posta vicino alla statua - nel qual caso inserendo una pallina di Oricalco nella statua, eliminerete la guardia - o attraverso la porta principale. Non riuscirete a liberare Sophia perché si rifiuterà di uscire passando sotto il cancello instabile, e dovrete aspettare di avere la sbarra di ferro. Invece prendete subito l'ingranaggio della statua distrutta.

8 - Inserite una pallina di Oricalco nella statuetta e gettatela nella pozza d'acqua. Posizionate infine un'altra dose di Oricalco nel pesciolino per poter aprire e superare il Portale.

9 - Un altro robot fuori uso, un altro ingranaggio da raccogliere.

10 - Prendete la statuetta dall'alcova nel muro. Notate che assomiglia incredibilmente a quella che avete dato a Costa.

11 - Posizionate il secchio di roccia sul piedistallo e inserite la testa della statua per riempirlo di lava.

12 - Utilizzate la cassa toracica dello scheletro della metropolitana con il wurstel della guardia, e immergete la rudimentale gabbia nella pozza d'acqua. Dopo un poco sentirete un "click", segno che avete catturato un granchio, potrete quindi riprendervi la gabbia.

13- Utilizzate la scala per superare il baratro e prendete il secchio di roccia. Prima di uscire, ricordatevi di riprendervi la scala.

14 - Ci sono molte stanze vuote, come questa. Dovrete esplorarle tutte perché una parte del labirinto si può raggiungere solo passando per le grate.

IL CANALE

1 - Lanciate la gabbia con granchio al polipo, e nuotate fino alla barca-granchio. Inserite una pallina nell'apertura della barca e potrete muovervi per il canale senza bagnarvi troppo. Andate verso sinistra (per aprire i cancelli dovrete utilizzare i tre dischi di pietra).

2 - Proseguite verso sinistra.

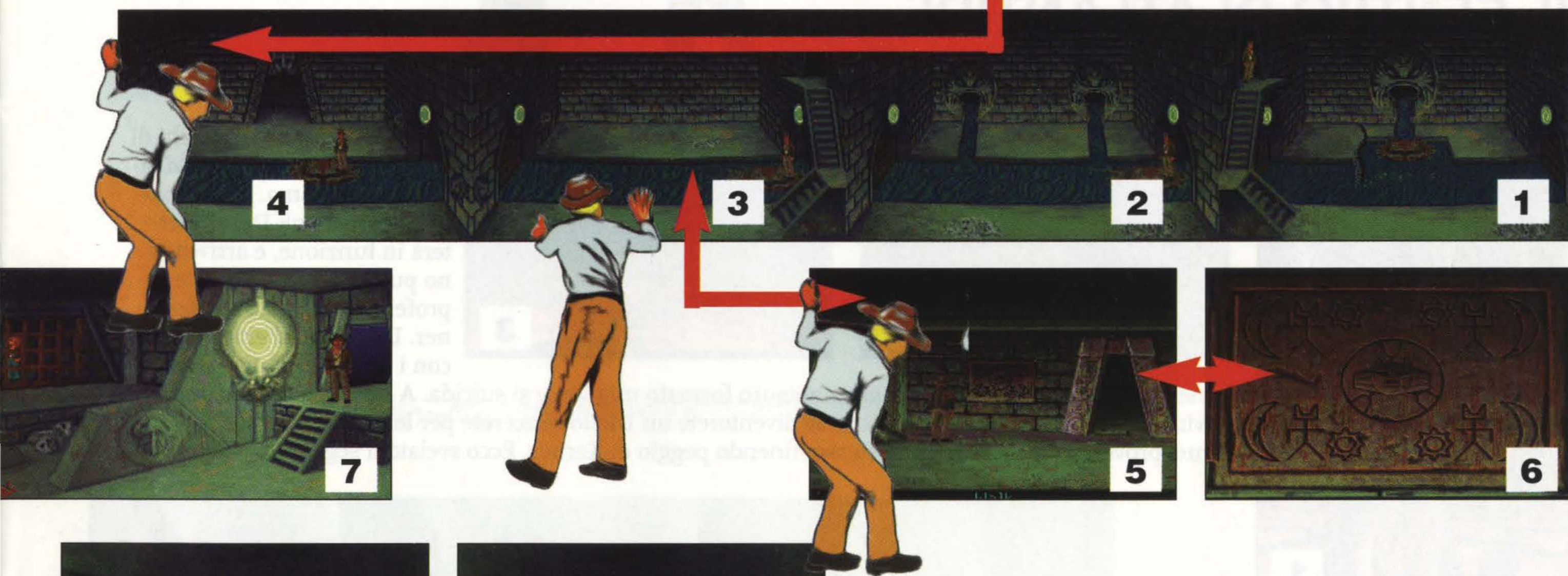
3 - Approdate e salite le scale.

4 -Approdate e superate la porta.

5 - Prendete l'ultimo ingranaggio, chiudete lo sportello ed esaminatelo. Quindi tornate sulla barca e proseguite verso sinistra.

6 - Sulla parte esterna dello sportello troverete lo schema di un robot. Nel caso fosse diverso da questo, annotatevi la posizione degli ingranaggi e delle braccia.

7- (1) Collegate la catena all'anello attaccato alla porta. Quindi appoggiate la scala al robot, apritegli lo sterno ed esaminate le apparecchiature al suo interno. (2) Dopo aver posizionato per la prima volta gli ingranaggi, collegate l'altra parte della catena al secondo anello, quello del braccio del robot e spostate gli ingranaggi come indicato. (3) Dopo aver divelto la porta, prendete la sbarra di ferro e tornate indietro fino al Cerchio Esterno a liberare Sophia (le dovrete dare la sbarra, in modo che possa bloccare il cancello). Quindi tornate qui e superate la porta.

8 - (1) Posizionate la ruotina di bronzo sul perno centrale e sopra di essa il pezzo di roccia. Quindi prendete la mezzaluna e mettetela sui due perni di destra. Posizionate infine l'ultima rotellina sul perno in alto a sinistra e inserite una pallina di Oricalco per azionare il meccanismo. (2) Dopo aver divelto la porta e collegato la seconda catena, spostate semplicemente l'ultima rotellina dal perno in alto a sinistra a quello in basso a sinistra, e inserite la soli-

CERCHIO INTERNO

1 - Seguite Sophia che, come avrete già capito, sta dando i numeri.

2 - Andate nella stanza seguendo Sophia.

3 - Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con lo spirito di Ab-Nur-Sal, inserite una pallina di Oricalco nella collana di Sophia, e poi mettete il pendaglio incandescente nella scatola d'oro, che getterete nella lava. Prima di uscire, prendete lo scettro posto ai piedi degli scheletri a destra.

4 - Annotatevi i geroglifici che si trovano sul muro, poi entrate nella stanza da cui sporge la trivella.

5 - Salite sulla macchina escavatrice e inserite le leve seguendo il geroglifico che si trova per terra. Quindi utilizzate una pallina di Oricalco per azionare la macchina. Spostate le leve in base al diagramma annotato fuori e vi ritroverete a girare per i corridoi a bordo di un'escavatrice più antica dei Romani.

6 - Siete venuti sin qua in esplorazione? Beh, sia qui che nelle stanze laterali non si trova nulla, quindi tanto vale seguire il resto della soluzione!

INDY IV - Fate of Atlantis

VERSO IL CENTRO DI ATLANTIDE

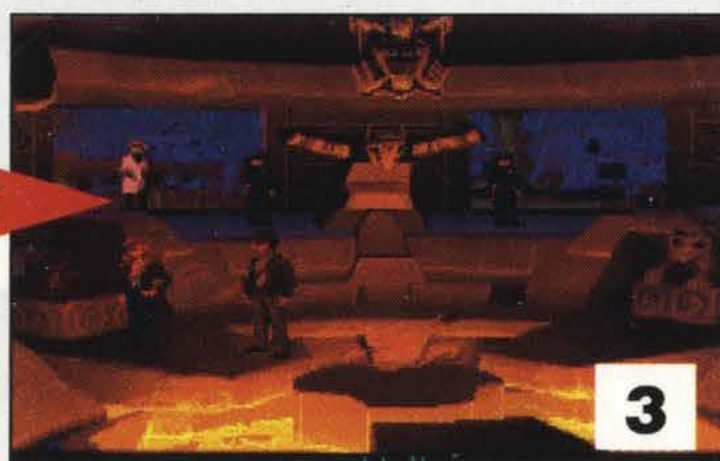
1 - Siete ancora a bordo della trivella, vero? Ok!

2 - Spostate le leve seguendo il diagramma trovato nella stanza della trivella (quello già utilizzato per metterla in moto) e...

3-... la trivella finirà nella lava. Ma, come sempre, riuscirete a cavarvela. Dirigetevi al centro della costruzione...

4-... finalmente sarete nel centro vitale di Atlantide. Prima di tutto dovrete arrivare al piano terra, passando da una porta all'altra, quindi dovrete superare il fiume di lava passando sulle piattaforme. Ricordatevi di annotare il diagramma planetario sulla parete.

IL CENTRO DI ATLANTIDE

1 - Entrate e...

2 e 3 - Utilizzate i tre dischi di pietra, sfruttando la combinazione vista prima. La macchina per creare gli Dei si metterà in funzione, e arriveranno puntuali come sempre il professore Uberman e Kerner. Dialogate liberamente con i due pazzi fino a quando Kerner non viene trasformato in un minotauro formato mignon e si suicida. A questo punto dovrete convincere il professore Uberman che se diventerete un Dio lo concerete per le feste, e lui, stupidamente, proverà la macchina su se stesso, finendo peggio di Kerner. Ecco svelato il segreto di Atlantide!

THE END

È il momento del THE END e dei ringraziamenti per tutti i lettori che ci hanno spedito la soluzione via posta o fax. Fabio Paglianti, Paolo Monaco, Alberto e Michele di Piazzola, Luca & Andrea Pellegrino di Roma, Marco Missiro detto Berdo Yankee, Lorenzo Trombetta, GianGiacomo Ghigli, detto The Wild Ghost di Alba (CN), il Greco, Marco Vianello, Pierluigi Secco & Sebastiano Fassanelli di Bassano del Grappa e Matteo Bosi di Parma.

LA RIV... PER LA ... CONSOLE
• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GE
GAME power
Anno I n. 11 GAME POWER NOVEMBRE 1992 Li
NUMERO SPECIALE! 16 PAGINE IN PIÙ
È UFFICIALE:
SONIC 2
RECENSIONE ESCLU
IL GRANDE RITORN
DELLA MASCOTT
IN EDICOLA OGNI MESE!
16 PAGINE
ALIEN³
IL TENENTE RIPLEY CONTRO GLI ALIENI NEI MEANDRI DEL MD
ENSIONI
SUPER MARIO KART • GREENDOG • PREDATOR 2 • SMASH TV • SUPER STAR WARS • THE AQUATIC GAMES • ELITE • NHLPA HOCKEY • SUPER SWIV • MEGAMAN 4 • BASEBALL STARS 2 • SUPER OFF ROAD • RAMPART • BLUES BROTHERS • POP UP • DR. FRANKEN • AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2 • WWF 2 • SUPER SPIKE V' BALL

DC
BATMAN
IN EDICOLA!
IL QUINDICINALE
PIU' ATTESO
DEGLI ANNI
90
NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI
Glénat ITALIA